

N° 18 • 8 MARS 1989

L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

JEUX... CRACK

74 POKES TRUCS ASTUCES VIES INFINIES

ZOOM WEC LE MANS

ZANY GOLF - BATTLE CHESS - WINTER OLYMPIAD - CIRCUS GAMES - WILLOW - REBEL CHARGE AT CHIKAMAUGA - SQUEEK - TITAN - THUNDERWING - SHUFFLEPUCK CAFE - TYPHON WINDSURF WILLY - KARATEKA - A DAY AT THE RACES - TO BE ON THE TOP - TARGHAN - DUNGEON AVENTURE

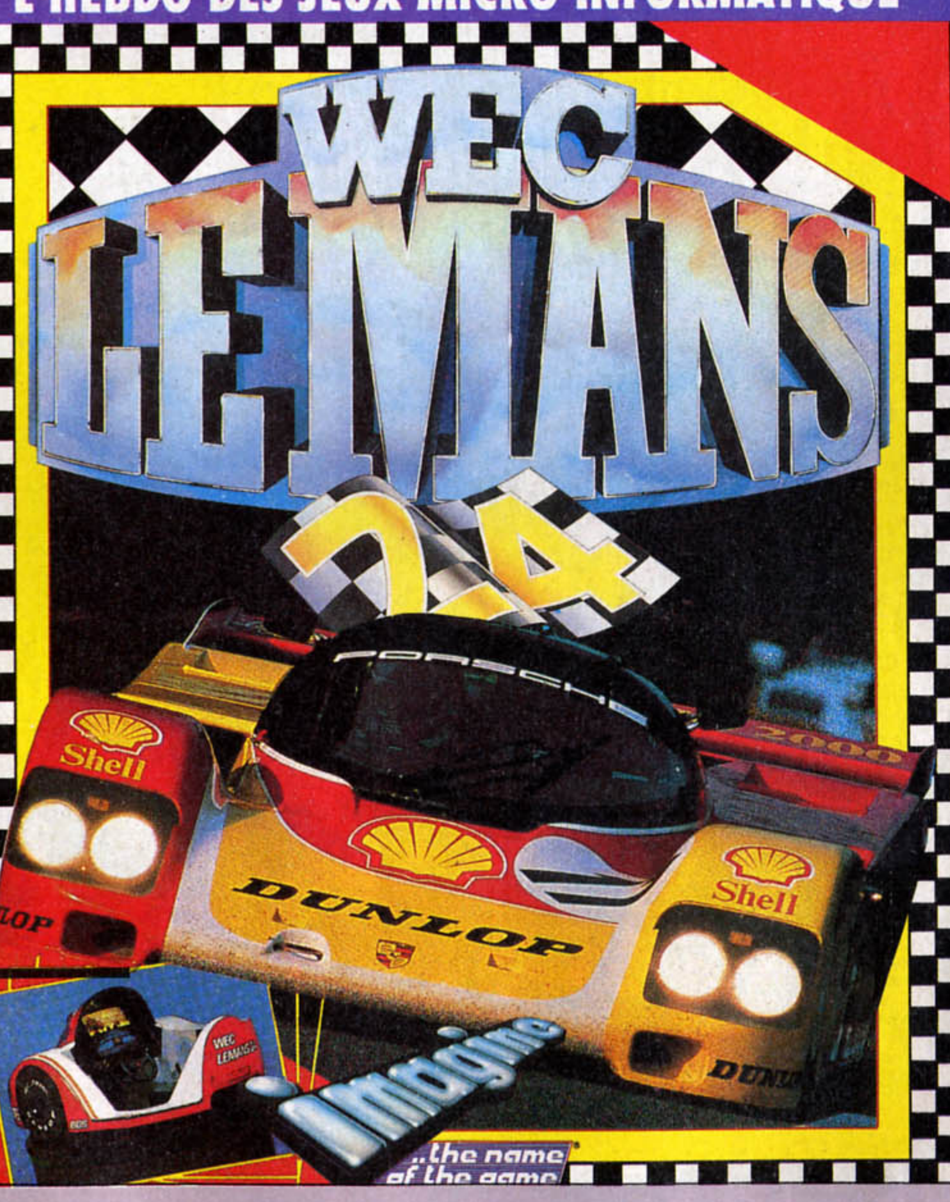
INTO THE EAGLE'S NEST

L'indestructible

AMIGA CONNEXION

SCULPT 4D

AMSTRAD CPC
AMIGA
ATARI ST
COMMODORE
SPECTRUM
MSX... etc...





T 2788 - 18 - 10,00 F
3792788010001 00180

ATARI COMMENT ANIMER UN SPRITE

REJOIGNEZ LE CLA

RONY ENFIN RETROUVE!
LES 2 NINJAS CHARGES DE LE LIBERER AVAIENT ETE FORMES PAR LES GRANDS MAITRES DU DE SHOALIN

Dans votre lutte pour la suprématie, vos adversaires se trouvent être quatre types d'assassins Ninja maléfiques des lanceurs étoiles dont les talents sont variés et dangereux. Egalement, des Lutteuses acrobatiques et des Chiens de garde vicieux, un Obèse Souffleur de feu, un Géant portant une Armure, et le Géant Ninja vert et horrible – qui a l'habitude déconcertante de se multiplier en armée sont décidés à gacher votre journée.

LE FIGARO
LE BRIGADE ANTI-GANG ACCUEILLE LE SUPER-FLIC AMERICAIN

Le film le plus excitant de l'année maintenant disponible chez vous, sur votre micro-ordinateur.
Jouez le rôle de l'ange vengeur face à la justice sommaire des criminels endurcis. Vous y trouverez les scènes les plus palpitantes auxquelles vous ayez jamais été confrontés sur un écran d'ordinateur. L'avenir est parmi nous et maintenant vous relevez le défi – mi-homme – mi-machine mais entièrement flic ... ROBOCOP.





EXPLOSIVE











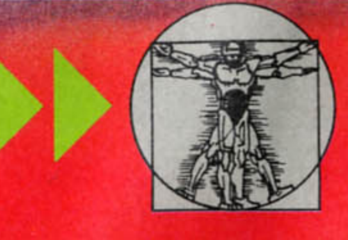


BAD
DUDES





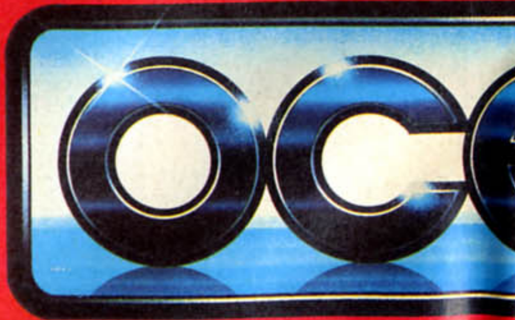












DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU 93427145

…N DES BRANCHES!



Le célèbre super héro des illustrés D.C., Batman, arrive sur l'écran de votre micro-ordinateur dans une aventure démente sortie des arcades!!!... Vous attaquez les forces maléfiques de Gotham City. Commencez dans la cachette de Batman et continuez dans un monde d'amusement passionnant alors que vous affrontez l'individu le plus retors de tous ... le Pingouin! Cependant économisez vos forces pour des batailles futures avec l'ignoble Joker, sinon vous raterez le summum de l'aventure! Les graphiques de style dessin animé ainsi que l'animation sont d'un réalisme étonnant, combiné avec un système de jeu innovateur pour de longues heures de détente.

TM & © DC COMICS INC. 1988. ALL RIGHTS RESERVED.

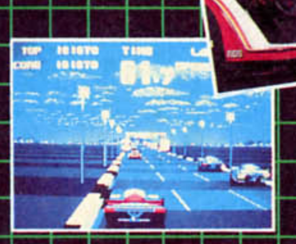


WEC LE MANS est la course d'endurance par excellence: Aucune autre course ne peut lui être comparée, aucune autre ne sollicite autant physiquement et mentalement un pilote. Le coureur doit puiser au fond de lui même les ressources indispensables au gain de cette course, et piloter sa voiture bien au dela des limites imaginables. Il doit utiliser chacun de ses six sens pour ne faire qu'un avec sa machine absolument insensible aux défaillances humaines.



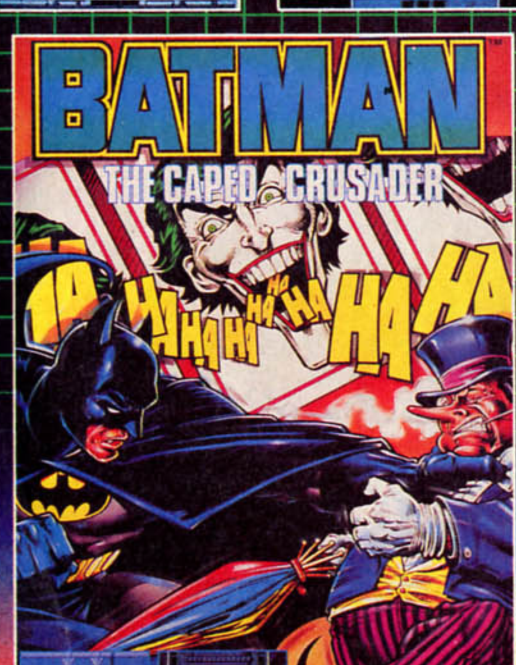




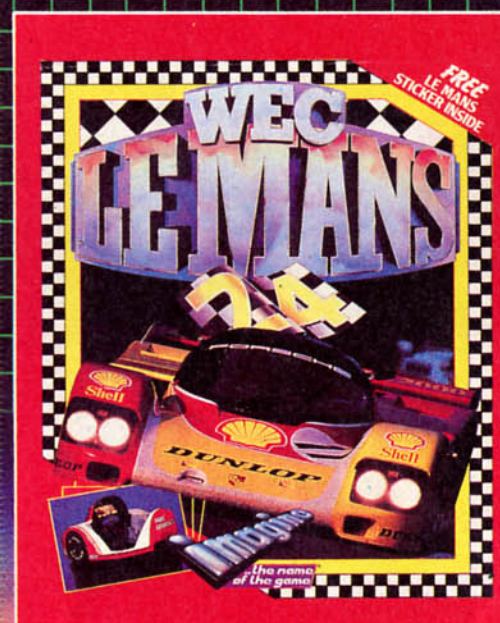




FEEL THE POWER







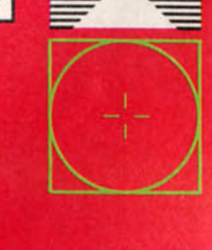


WITH FREE LE MANS STICKER













ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.

Crazy Cars II

LE JEU DE L'ANNÉE











AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128





TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY
TEL. : (1) 43 32 10 92





SOMMAIRE

N°18 du 8mars 1989

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires



Amis du sport et de JOYSTICK Hebdo,

Le cerle de vos amis s'agrandit encore avec l'arrivée, dans le KO de la semaine, de nouvelles futures stars de la micro, j'ai nommé :
SOFIAN et HALIM BEN DIABDALLAH
Ces deux fusées, montées sur skate board galactique surfent dans les programmes comme d'autres patinent dans la choucroute.
Bientôt vous découvrirez une rubrique ST CONNEXION aussi balaise que celle de l'Amiga.
Gillus, l'homme qui patche plus fort que le roquefort, a fait amende honorable pour son Oooops page 25; il vous prépare, pour la semaine prochaine, des méga trucs.

JOYSTICK Hebdo
JOYSTICK est bô
Vie Infinie à tous
JOY'S TEAM

IMPACT était le mot mystérieux à trouver dans le jeu du N° 15 et voici les 25 veinards qui vont recevoir la K7 de David HALLIDAY

AKNIN Hervé ,
ASCENZO Tony ,
BIBE Renaud ,
BOUTET Chrystelle ,
BUENERD Cédric ,
CHAMOULAUD Gwenael ,
CHARTON Patrick ,
COUTEAU Florent ,
CROUS Jean-Michel ,
DEBAILLENCOUR Frédéric ,
GANDOLFO Laurent ,
GARCON Jocelyne ,
GLISIC Nébojsa ,
GROLLIER Fabrice ,
KRAU Yannick ,
LEFEVRE Christian ,
LELARGE Catherine ,
LOVISON Eric ,
MARTIGNON Stéphane ,
MERCIER Benoit ,
NOGUES Patrick ,
PELLIEU Stéphane ,
RIANT Stéphane ,
SELZER Sylvain ,
VINCENT Isabelle ,

JOYSTICK Hebdo est édité par SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59 • Directeur de la publication: Marc ANDERSEN • Rédacteur en chef, Henri LEGOY • Direction artistique, Reza NADERI •Illustration, Pascal MORINEAU• Publicité, André UZAN • Abonnement au journal. Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD • Fabrication/PAO, CHALLENGE• Photogravure RPM • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépot légal:1er trimestre 1989.

ZOOM

WEC LE MANS

WEC LE MANS 24

LE CHAUD-SHOW DE LA SEMAINE

Si je vous dis Le Mans, vous me répondez : «les rillettes !!!». Noooonnn, si je vous dis Le Mans vous me répondez les 24 heures !!! Ne sentez vous pas, en entrant dans cette ville l'odeur de l'essence, des frites merguez, des pneus en surchauffe. N'entendez vous pas les moteurs rugir et déchirer la nuit dans un vrombissement digne du bruit qui se dégage de la foudre des dieux s'abattant sur une montagne ensorcelée. Ne voyez vous pas le regard des pilotes hyper-concentrés lancés sur la ligne droite des HUNAUDIERES à 350 kilomètres heure au volant de leur Porsche. Toute une ambiance que vous n'avez jamais pu ressentir pour de vrai et pour cause, vous n'avez même pas votre permis vélo-moteur! C'est cette ambiance qui vous est proposée avec Wec Le Mans, tout y est, tout, sauf les rillettes, normal, nous n'avons pas les mêmes valeurs...

3,2,1, GO !!!!! Je démarre en trombe et double deux concurrents qui ont fait un mauvais départ, je passe devant les stands où toute mon équipe m'encourage, pas le temps de s'attarder pour les en remercier, je me concentre sur la piste, premier virage, je prends à la corde, et juste en sortie je double trois retardataires... J'ai déjà presque fait un tour, tout va si vite, je pense à ma femme, et soudain, la peur m'envahit, jamais je n'aurais du penser à ma famille, la peur de ne pas les revoir m'a fait sortir de piste et c'est les platanes qui m'ont réceptionné, trois côtes cassées, les vertèbres cervicales en ont pris un coup... J'en ai pour 6 mois avant de pouvoir recommencer mes bêtises...

Tout ceci ne risque pas de vous arriver, puisqu'au pire, vous pourrez peut-être vous fouler le poignet à force de pousser le joystick en avant... Le moins que l'on puisse dire c'est que pour le réalisme, c'est tout à fait ça, du moins pour la version CPC, car pour la version CBM, c'est autre chose, mais nous y reviendrons plus tard. Pour l'instant examinons la version CPC de plus près. Le premier choc vient de la page écran ou vous pouvez voir une Porsche de face et un peu plus haut le titre écrit de façon métallique avec un big de dégradé, je vous explique pas... Tout commence par un écran en mode 1 qui affiche quelque chose comme 6 ou 7 couleurs alors que normalement l'Amstrad n'en autorise que 4, sans compter la musique très chouette, mais un peu trop simple à mon goût. Un simple appui sur le bouton de feu, et là, le délire commence. Vous voyez la ligne de départ venir vers vous et la caméra s'arrête juste derrière votre voiture, qui est en dernière position, le décompte, 3,2,1,go! Votre caisse démarre en trombe, les décors bien que monochromes, sont superbement détaillés, et la rapidité, mes enfants, c'est du jamais vu, et croyez-moi, je m'y connais. Le seul concurrent qui peut causer du tort à Wec Le Mans, est Crazy Cars II, bien que le genre soit un peut différent (vous avez le choix des routes, mais vous n'avez pas autant d'adversaires) vous aurez le droit à un match serré, mais pour l'instant Wec Le Mans est la meilleure course de voiture sur CPC. Génial, et surtout il-y-a un détail super. Lorsque vous vous plantez, votre voiture vole tout en tournant sur elle-même et en plus si vous vous êtes ramassé sur une autre caisse, celle-ci explose aussi, le moteur fume et elle se range sur le coté de la route, fabuleux !!!

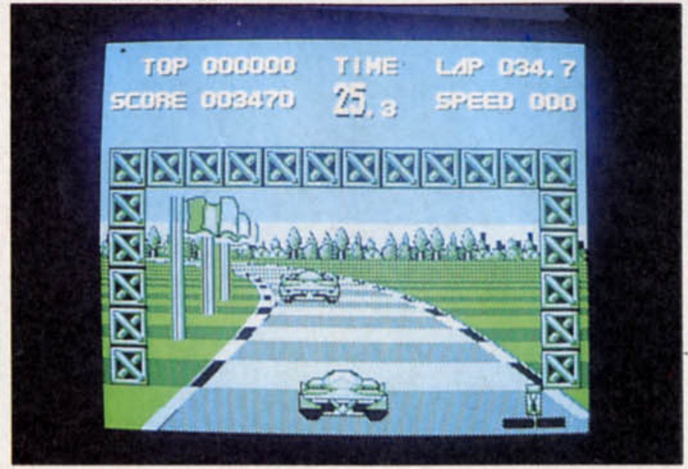
Voyons maintenant la version CBM 64 qui est un peu en-dessous de la version CPC. Tout d'abord, la page écran est largement moins classe, et la musiqe beaucoup moins rythmée que la version Amstrad. Les graphismes du jeu sont beaucoup plus colorés mais largement moins beaux, et il est vraiment choquant de constater que la voiture est aussi grosse que les arbres et qu'elle couvre la moitié de la route... Quand au niveau de difficulté, je vous explique pas, c'est genre on met trois heures avant de changer de niveau... Dur, dur et beaucoup moins réaliste que la version CPC qui est un must absolu !

En conclusion nous pouvons dire que si vous avez un CPC. Wec Le Mans est pour vous, et si vous êtes possesseur d'un CBM 64, essayez avant d'acheter.

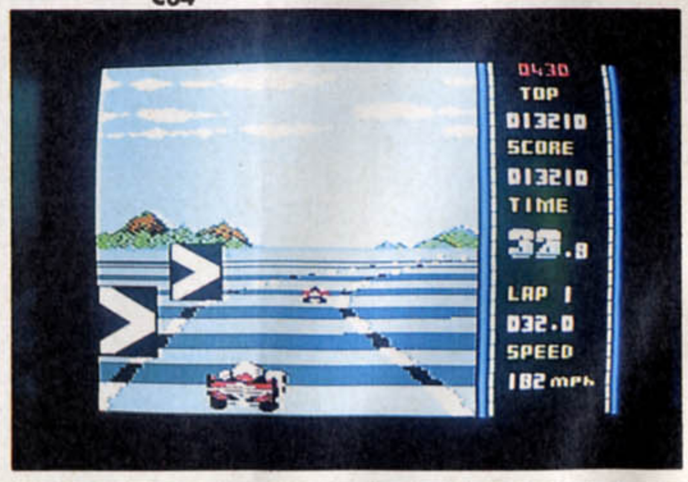
Ed. IMAGINE

disponible : CPC - C64
Testé sur CPC - C64

AMSTRAD



C64



TIMBER

ZANY GOLF



ZANY GOLF sur Amiga est né d'un transcodage douloureux entre un Apple IIgs et un Atari ST retranscodé sur un Amiga! (c'est d'un monotone!) Résultat? Une simulation de Mini-golf ! (les voies du seigneur sont impénétrables!). Zany golf signifie en anglais «Golf farfelu!». C'est le moins que l'on puisse dire! En effet, imaginez un magnifique Green à 9 trous, rasé de près, envahi par une multitude d'objets délirants comme un flipper, un hamburger, un mur de briques, des tapis volants «façon Iznogoud» et vous aurez un aperçu du Zany en question. Je ne puis qu'exprimer un grand «beuark» (oups! sorry) pour qualifier ce grand manque de créativité. Les graphismes sont relativement ternes, cela n'arrange pas les choses. Pour ce qui est de la maniabilité, on est très loin d'un LeaderBoard deLuxe et c'est bien dommage! Mettons-nous à la place des auteurs quelques instants (vous pouvez vous asseoir). Quel est le meilleur jeu édité par Electronic Arts (ou plûtot: quel jeu a rapporté le plus à ECA?) - «MARBLE MADNESS monsieur! y'a plein de trucs délirants dans ce



jeu, on dirige une boule dans un labyrinthe qui doit éviter quantité de pièges comme des aspirateurs, des éponges carnivores c'est l'enfer! Et la musique, la mussiiiiqque! ouuaaahh d'ailleurs elle me rappelle un peu celle de ZUN...ZON..ZERB...enfin! un truc comme ça!.» Vous avez compris? Zany Golf utilise le même concept que Marble Madness sans pour autant parvenir au même intérêt de jeu ! En bref, c'était une nouveauté Amiga!

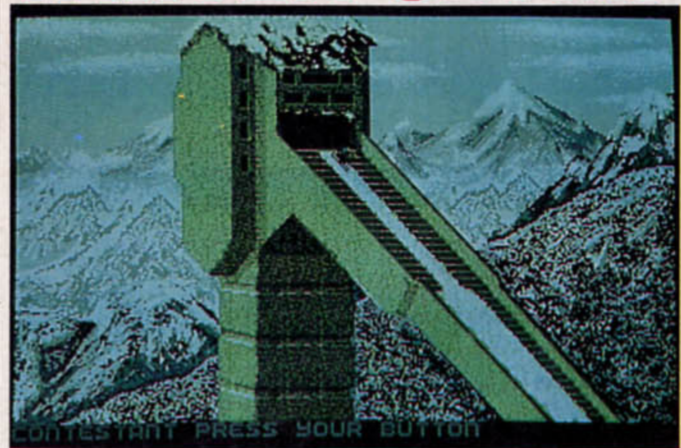
Ed. ELECTRONIC ARTS
disponible : ST - AMIGA
Testé sur AMIGA

BATTLE CHESS

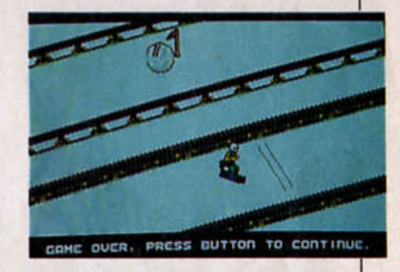
D'un avis personnel pris en parfaite harmonie avec moi même, on peut affirmer que le coté présentation des échecs à un petit quelque chose de, bon, heu... (On va pas le dire fort car on est dans un journal à haute tenue morale et intellectuelle)... chiant quoi! Pourtant on ne peut pas dire que la micro n'a rien fait pour rendre le jeu plus attachant : 3D, son, glissement des pièces d'une case à l'autre. Mais malgrè tout ça, on peut prendre l'échiquier et le retourner dans tous les sens, ça reste un échiquier quoi! Mais voici qu'arrive BATTLE CHESS et son graphisme somptueux, son animation géniale et ses bruitages dignes de passer en Dolby. Voilà, tout est enfin réuni pour que ce vieux classique puisse enfin intéresser le commun des mortels et non plus une poignée d'initiés poussiéreux aux coins carrés, élevés au rang de demi dieux par une foule béate. Mais c'est fini, bien fini, tout acheteur de ce jeu, qu'il soit néophyte, nul ou moyen, s'accrochera à son écran comme un lecteur au dernier JOYSTICK Hebdo du kiosque! Parce que honnêtement, ce qu'il va voir dans son poste va lui clouer l'arrière train (qui sifflera trois fois!) sur sa chaise. Les combats et les déplacements sont animés et bruités selon chaque pièce, tout en respectant bien évidemment les règles des échecs. Les pions, prolétaires de l'échiquier, marchent au pas dans un bruit claquant de bottes. Le roi quant à lui accuse son âge et son arthrite en clopinant lamentablement d'une case à l'autre. La reine (Oh oui! La reine!) glisse carrément d'une case à l'autre avec une ondulation du c..., heu, des hanches pardon, qui ferait pâlir Jessica RABBIT de jalousie. Mais attention, c'est pas tout, inutile de ramasser vos mâchoires car elles vont retomber d'une minute à l'autre, et encore plus bas! Ben oui, ces pièces elles bougent ça c'est entendu, mais des fois elles se rencontrent, et si le grand Tex AVERY avait parlé d'échecs dans l'un de ses cartoons, il n'y aurait pas été par quatre chemins, il aurait fait ça! Exemple de gag, non pardon de combat, un pion se fait manger par un cavalier: le pion commence par faire une place à son adversaire (gentil non?) et lui pour le remercier lui donne un grand coup de pied dans une partie de son anatomie qui compromettra sérieusement sa descendance. Aussitôt, le pion se retourne vers vous en se mettant à danser avec un bruit de grelot très évocateur, avant de s'écrouler raide mort. Remarquable aussi la reine qui enlace amoureusement le roi avant de sortir une dague, mais celui-ci lui retourne un coup de sceptre avant de l'achever sans pitié quand elle tombe à genoux. Les exemples de ce genre pourraient se multiplier mais ne voulant pas gâcher le plaisir de découvrir ce grand soft, je terminerai en vous disant que Electronic Arts signe là un «lifting» fabuleux, susceptible d'initier les plus jeunes et les plus réservés à la pratique d'un des plus vieux jeux de stratégie du monde, et que l'achat d'un soft les yeux fermés ne comporte aucun risque si vous demandez celui-là...

Ed. ELECTRONIC ARTS
disponible : AMIGA
Testé sur AMIGA

WINTER OLYMPIAD



S'il y a un talent que je ne contesterai pas chez les gens d'EPYX, c'est bien celui du commerce! Un peu comme le réalisateur de RAMBO, quand on a un produit qui marche, même s'il est mauvais, pourquoi se faire chier à en créer un nouveau alors qu'il suffit de faire une...suite! Si les gens du cinéma ont été de nos jours, les prolongateurs de cette technique commerciale, les éditeurs de softs en ont largement abusé par la suite. Voir, ne serait-ce que ce mois-ci, les LEISURE SUIT LARRY II, EXPLORA II, KING QUEST IV, FOOTBALL MANAGER II, BARBARIAN II, TRIVIAL PURSUIT II, CRAZY CARS II et j'en passe et des meilleurs. Mais là, EPYX dépasse les bornes, les JEUX OLYMPIQUES se déroulent tous les quatre ans, ils ne vont quand même pas nous ressortir leurs WINTER GAMES et SUMMER GAMES à chaque fois, quand même! Il est vrai qu'avec le succés des ST et AMIGA et de l'évolution de leur logithèque, les deux titres principaux d'EPYX avaient pris un coup de vieux irrémédiable. Partant de ce principe, on peut espérer une refonte totale pour ce WINTER GAMES nouveau. Certes, les épreuves ont changé, mais pas en bien. EXIT le bobsleigh sur lequel nombre de mes copains et moi-même avions passé d'intenses et splendides heures de combat contre la montre, tout ça remplacé par une course de luge sans aucun intérêt, où les commandes sont si mal foutues que l'on se contente de regarder passer un sprite, de différent points de vues du circuit, avec un amer sentiment d'impuissance! EXIT le saut acrobatique, symbole de l'ancienne version, qui à lui seul provoquait de grands éclats de rire à la vue des contorsions dans l'air de notre malheureux skieur et de sa réception si...dure. EXIT le biathlon, où pour le même prix, on avait une course de ski dans de superbes décors et du tir au fusil si inhabituel et si bien fait, pour le remplacer par une course de fond aux décors fades et où il est si facile de battre l'ordinateur! La course de patin à glace est devenue injouable sans gagner en beauté, le slalom géant est incontrôlable tant le joystick est mal géré et l'animation mal foutue! Le patinage artistique est toujours là, mais méconnaissable, envahi par la complexité, les figures devant être sélectionnées en fonction du rythme de musique choisi, puis à vous de les réaliser. Le superbe scrolling immittant la glace à perfection a disparu, laissant la place à une surface désespérément blanche! La gestion du joystick n'est plus la même et est devenue insurmontable. Le saut à ski, lui par contre, a gagné en qualité, on prend la place du skieur pendant la descente du tremplin (trés impressionnant!) et le graphisme du tremplin est vraiment étonnant, malheureusement c'était trop beau. Si sur l'ancienne version il n'y avait pas besoin d'être un acharné pour réaliser un score honnête, sur celui-ci, même après une heure de jeu on cherche encore comment atterrir sans dégats! Seule épreuve sympa, le slalom spécial. Déja il est vu de trois quarts sur le coté donnant un effet 3D sympa, mais en plus il est si bien fait et l'action si intense, que sur la petite descente, les 300 mètres vous paraissent infinis! Une épreuve réussie sur sept, c'est un peu lège pour un éditeur qui se dit numéro 1 aux USA! En tout cas, mon choix est fait. Si j'ai envie de m'évader vers les sports d'hiver via mon joystick, ce sera avec WINTER GAMES première édition, et non avec cette dégénérescence binaire de l'ex-hit!



Ed. EPYX
disponible : ST - AMIGA - C64 - CPC - PC
Testé sur ST

CIRCUS GAMES



Déçu, je suis déçu. Mon pote Cyril m'avait dit lorsque j'ai pris ce soft :» Tu vas voir c'est super marrant !» Je suppose que c'était du 3ème degré... En effet, Circus Games ne reproduit certainement pas toute la magie du Cirque traditionnel. Et franchement, je vois mal comment des programmeurs on pu avoir l'idée d'essayer de simuler le cirque sur un ordinateur. C'est une idée stupide et positivement iréalisable. Bon, c'est sûr, les graphismes sont rigolos, et j'avoue avoir craqué pour l'éléphant qui vous présente le jeu, tout au début, et puis aussi pour les musiques de David Withaker (un de mes musiciens préférés avec Rob Hubbard et Mad Max), mais ce n'est pas ça qui fait un jeu, ohhhhh non, c'est pas ça... Non, ce qui fait un jeu, c'est la rapidité, l'originalité, l'ergonomie, la rigolade et tous les ingrédients que l'on peut trouver dans les grands hits actuels. Ici, en l'occurence, il n'y a rien de tout ça, même par l'ombre d'un ingrédient cité précédemment, nothing, rien, que dalle... C'est dommage, mais c'est pas ça qui va m'empêcher de retourner au cirque, ohhhhh non...

Ed. TYNE SOFT
disponible : AMIGA - ST - CPC
Testé sur CPC

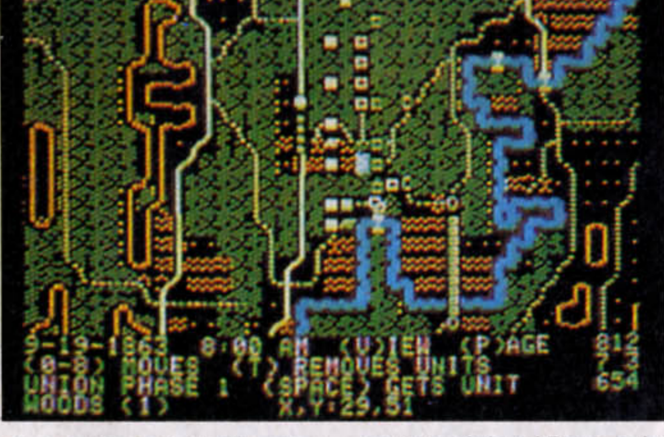


WILLOW

Les adaptations de films mènent souvent à la catastrophe. WILLOW y échappe de justesse grâce à sa richesse et à quelques bonnes idées. La gestion du jeu est assez dingue. Un long parchemin se déroule devant vos yeux ébahis et des mots en gras sont les portes d'entrée à l'action correspondante. Il suffit de cliquer sur le mot pour que la partie de jeu qui s'y rapporte se charge! Au delà de l'aspect esthétique de la chose, cela permet d'avoir une dizaine de mini-jeux en un, que le joueur peut appeler à n'importe quel moment. Les épreuves sont variables, cela va du labyrinthe à la DUNGEON MASTER jusqu'à la séquence très rapide où seul un mouvement de joystick permet d'en réchapper comme dans DRAGON'S LAIR. WILLOW comporte plusieurs types de graphismes, de qualités variables. Les graphismes d'illustration, sont des photos digitalisées du film , malheureusement, ils ont dû essayer de le faire directement en couleur alors qu'il fallait le faire en variantes de gris puis les retravailler sous DEGAS. Résultat, des gros patés à l'écran avec des pixels rouge 100 en valeurs RVB, et des verts 010 qui se baladent on ne sait pas trop pourquoi dans l'image. Sinon, pour les parties de jeu en elles-mêmes, c'est très variable, le dongeon est pas mal fait, dans la forêt c'est pas terrible, par contre dans le "ice palace" c'est super beau. Musicalement cela casse plus les oreilles qu'autre chose. Le jeu est tout en anglais et ne sera certainement pas traduit! Le jeu est très dur, dans l'idée cela ressemble beaucoup à DRAGON'S LAIR, on ne joue jamais plus d'une minute et il y a beaucoup de chargements (le double drive est recommandé!). Un jeu mi-arcade, mi-aventure et un soupçon de jeu de rôle, un bon cocktail comme dirait TOM CRUISE!

Ed. MINDSCAPE
disponible : ST
Testé sur ST

REBEL CHARGE AT CHICKAMAUGA



A environ 10h du matin, le 20 septembre 1863, Dame fortune arriva et embrassa la confédération sur le front (tiens! prends ça!). Il était temps. Deux petits mois avant, l'armée de Lee de la Virginie du Nord luttait pour se remettre de sa défaite désastreuse à Gettysburg. A l'ouest, Vicksburg était enfin tombée et au Tenessee l'armée de Cumberland fut engagée dans une manoeuvre compliquée qui devait leur livrer Chattanooga sans grande Bataille. - C'est quoi ce délire! huumm? qu'est-ce que c'est que cette histoire avec cette Dame fortune! - Chuuuutttt! il s'agit d'un nouveau wargame de SSI ! Il vient d'être traduit en Français par Ubi soft! - NAN! je veux pas le savoir! où est-ce que l'on la met la disquette! ah! voilà! HOW MANY MEN IN UNIT CONF-WOOD, SEE PAGE 11 -See page 11, voyons, voyons, hum! mais il n'y a rien en page 11!!! STOP! Avant de vous présenter ce wargame, nous tenons à vous signaler que contrairement à ce que nous dit le programme il ne faut pas chercher en page 11 le mot de passe mais en page 36! Merci, JOYSTICK hebdo! REBEL CHARGE retrace un point d'histoire où les confédérés mirent en déroute l'armée de l'Union. L'ordinateur vous permet grâce à un requester très complet de changer le cours de l'histoire en prenant la place d'une des parties (Le Nord ou le Sud bien évidement). Vous voici dès lors bombardé Commandant suprême contrôlant 3 sortes d'unités: Infanterie, cavalerie, Artillerie. Vous devrez à tour de rôle effectuer des marches forcées, établir des fortifications et tenir compte du morale des troupes lorsque vous lancerez des attaques en corps à corps! Comme tous les wargames, le nombre de paramêtres est très important. Toutes les phases de jeu font appel à de la Stratégie pure et dure! Pas question, en effet, de lancer des attaques au hasard. Toute action doit être soigneusement éprouvée avant de mettre en péril tout un régiment de malheureux soldats. Il faudra prévoir des phases de retraite, envoyer des éclaireurs afin d'estimer le nombre d'ennemis infiltrés dans un secteur précis. Autant vous dire que vous jouez en temps réel! certaines phases du jeu peuvent durer jusqu'a 15 heures! fini les week-ends à la campagne! (A quand l'accélértateur ?)



Les graphismes sont simples mais efficaces «façon boite de jeu Parker brothers». En effet, dans ce type de jeu, les animations et autres sprites ambulants sont très peu exploités. Argument? Les octets sont destinés principalement à l'aspect stratégique! Donc, point de fioritures, ni de détails graphiques exagérés. Ca plait ou ça plait pas!

Nous cela nous a beaucoup plus! Surtout que Rebel Charge n'est pas un wargame très difficile à prendre en main . Il conviendra, de ce fait, très bien aux débutants qui désirent se lancer à corps perdu dans une grande fresque historique sans être obligés de passer trois jours à décrypter le manuel.

Un bon wargame pur Amiga. On attend les autres!

Ed. SSI
disponible : APPLE II - C64 PC - AMIGA
Testé sur AMIGA

SQUEEK



Il est né... SQUEEK ! Le premier jeu qui lave plus blanc que blanc vient de sortir à la quincaillerie du coin! En clair et sans décodeur, il s'agit du prochain...poulain de LORICIELS bleu, vent faible, température en hausse! SQUEEK se résume en un petit personnage, une petite touffe de poils, des tons orange mécanique, un grand bleu... Seulement voilà, les p'tits copains de SQUEEK veulent voir la vie en rose! Le grand bleu sombre dans l'univers marrant d'un tableau plat. Il n'y a que la mascotte de maille qui maille, semble dire l'éditeur du chat en contemplant son jeu cabô! LORICIELS gris, SQUEEK rentre en scène, le joystick en toc s'agite frénétiquement, le sprite s'anime, l'écran scrolle, la sueur colle mais les joueurs unanimes constatent leur manque de bol. La traînée rose finit sa course en solitaire dans les mâchoires acérées d'un monstre asocial. A un pixel près, et le jouet pour cleps évitait le piège! Quelle vie de chien, semble penser SQUEEK dans sa dernière mimique avant le GAME OVERDOSE! Techniquement, ça assure, essore, et sort les tripes du ST âtre de la technologis. Les sons sont simples et sains mais acides comme une sauce citron. Les options sont



en touches...de fonctions. 50-60 Hz, pause, un joueur ou deux, etc...Les fonctionnaires fonctionnent, le bureau range...joysticks en stock! Mais l'esprit est ailleurs, un peu court, un recours est demandé: le level 2 semblait à sa portée, mauvaise note...il a échoué! Le grand bleu reste profond, le rose à rio et la mer lente d'impératifs. L'envie tient au corps, on veut rejouer encore, chargement raccord sur un nouvel accord. Le pacte tient sur les cents tableaux! Pièges nombreux, cadeaux bonus... Pas de doute, c'est de l'arcade sans sourcilier.

Ed. LORICIELS

disponible : ST
Testé sur ST

TITAN

Si TITUS tient la route (voir CRAZY CARS I et II!), ils n'en perdent pas moins la boule, preuve en est cette version ST de ce monstre sacré sur AMSTRAD. Plus question de FERRARI mais plutôt de la Visa du rédac'chef qui seule décoiffe autant que le scrolling du dernier casse-burnes à la mode, tout en étant nettement moins...révolutionnaire! Certes un casse-burnes est à la base du jeu, mais il est ici tellement transformé, qu'il ne ressemble plus à quelque chose de connu. Mais de quel soft qu'il nous parle depuis trois heures cet abruti? Comment, cong, mais c'est TITAN, bien sûr, cong (accent cannois, suite à une nuit joystick d'or!). Aaaaah! C'est le jeu qui tournait sur



AMSTRAD, aussi vite qu'une Visa? Eh, oh, je viens de le dire, cong, tu va pas me casser les briques toute la nuit, cong!?! Bref vitre, la version ST disponible en pharmacie depuis deux bonnes semaines, succède à la version AMIGA et précède la version PC qui ne devrait plus tarder, si elle n'est déjà là. Vous suivez le cours du rhone, cong? Comme on l'espérait le passage de CPC à ST s'accompagne de petits changements graphiques. Il ne s'agit pas d'un transcodage! La finesse du graphisme laisse à penser qu'il ont bien repensé le jeu pour le 16 bits. Les tableaux eux sont sensiblement les mêmes. La grande interrogation se situe au niveau de ce fameux scrolling.

Est-il plus ou moins rapide que sur la version CPC?

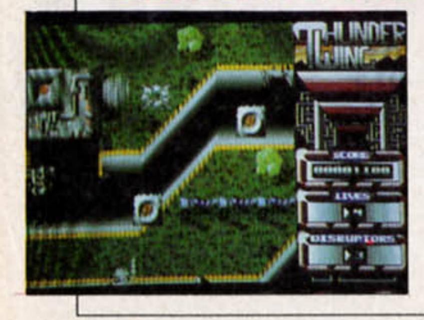
Eh bien, il n'a pas bougé d'un pixel! Il est toujours là, toujours aussi étourdissant, aussi fou. Le petit plus technique, et c'est uniquement sur cette version, un plan sur le coin droit de l'écran vous aide à vous y retrouver dans le tableau.

Pas de grand changement pour cette version identique à la version AMIGA, une qualité irréprochable.

Ed. TITUS

disponible : ST - AMIGA - CPC - PC
Testé sur ST

THUNDERWING



Le manque d'idées est un gouffre profond pour un créateur atypique de pokes, alors il peek les idée épiques des autres...Drôle d'époque! Ils étaient trois, tel un trio hippique, SPACE INVADERS, PAC MAN et MUR DE BRIQUES, tous pré-curseurs mais déjà dépassés, par la technique seulement! Car les fils spirituels de ce trio urbain ne différeront point dans l'idée. Toujours plus de couleurs, de finesse, mais pas d'originalité! THUNDERWING est un disciple du dieu SPACE INVADERS, version mauvais élève! Les couleurs sont aussi mal choisies les unes que les autres, le scrolling est si lent que l'on à envie de descendre en marche, le décor est un amas de pixel vomis par un airbrush maladroit, quand au sprite, il est aussi gros qu'une tête d'épingle!

Intérêt nul pour un plagiat bidon et pas bidonnant du tout.

Ed. ARTRONICS

disponible : ST
Testé sur ST

PSSST!!!

La rubrique de l'indiscrétion

A DAY AT THE RACES



TEAM SOFTWARE est un éditeur inconnu et risque de le rester tant il peut se vanter d'avoir créé le jeu le plus chiant de l'année! Comme son nom l'indique il s'agit d'une simulation de courses de chevaux, par contre ce qu'il n'indique pas, c'est qu'avant de pouvoir jouer il faut inscrire tous les chevaux et tous les jokeys avant la course! Au total il faut inventer plus de 48 noms de chevaux et une dizaine de jokeys! Autant vous dire qu'au bout d'une nuit vous avez inscrit tout ce beau monde, mais vous n'avez pas vraiment joué! Moralité: mieux vaut jouer au vrai tiercé, on se fait autant arnaquer, mais au moins on voit les courses...

TEAM SOFTWARE sur ST

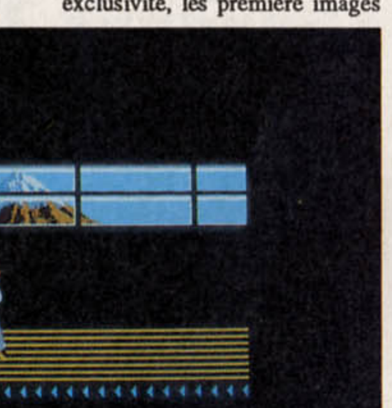
TO BE ON THE TOP

Euh, ben, c'est une preview, mais on a que le générique! Mais comme on va être les premiers à en parler, on en profite pour vous montrer une zôlie image et vous dire que le prochain soft de RAINBOW ARTS a la musique digitalisée la plus longue de l'histoire! Affaire en cours...

RAINBOW ARTS sur ST



KARATEKA



Il fut un temps paisible et pas si éloigné que ça ou l'APPLE II, de loin le micro familial le mieux fini et le plus fantastique de tous les temps siliconniens, régnait en maître absolu d'un IBM PC trop jeune, déjà austère et de quelques machines exotiques comme le C64 ou le ZX SPECTRUM. Le temps était bon, APPLE faisait dans le grand public et le MACINTOSH au plus profond des laboratoires de CUPPERTINO n'était pas encore la ROLLS des micros. L'APPLE II grâce à un pouvoir magique nommé passion, amassait des tonnes de softs pour la plus grande joie de ses utilisateurs, pirates émérites, puisque le nombre de copies illégales par jeu ET par pays renvoie l'ATARI comme enfant de coeur à l'APP! Parmi ces softs, il y en avait un qui battait des records, il s'appelait: KARATEKA! Retour au temps présent, L'ATARI ST et le CPC se vendent comme des R5, l'AMIGA est d'un exotisme plutôt rationnel et le moindre MACINTOSH est considéré comme signe extérieur de richesse! Mais KARATEKA, alors oublié, réapparaît sous sa vraie identité pour épouser le 3"5 des ST! Il n'a pas pris une ride! le graphisme n'a pas changé, non toi non plus tu n'a pas..., mais respecte la finesse du ST. Seule l'animation reste énigmatique.

BRODERBUND sur ST

TARGHAN

Il y a maintenant fort longtemps, nous vous avions montré en exclusivité, les première images de TARGHAN (celui qui reviendra), de chez SILMARILS, les p'tits français en qui l'ont croit beaucoup à JOYSTICK Hebdo. Et on a du nouveau! Le jeune TARGHAN part combattre les forces du mal, et aura plus de 120 lieux différents pour finir sa longue quête! Il affrontera plus de 40 types d'adversaires! Sans compter tous les objets à ramasser! Les commandes et différentes positions réagiront au clavier et au joystick! Un jeu très ambitieux qui risque bien de les emmener au sommet des hits. Targhan en poster dans notre N°du 22mars.

SILMARIS sur ST



DUNGEON AVENTURE



Est-ce que les possesseurs de ST et d'APPLE II, se souviennent d'un très vieux jeu d'EPYX nommé ROGUE? Non? Ben c'était pratiquement le premier vrai jeu de rôle sur ordinateur. Eh bien DUNGEON ADVENTURE, en est un clone! La seule différence se situe dans le fait que ROGUE se jouait à la souris alors que D.A. même pas! Très peu de graphisme et une animation à la ZX-81. Quand à la musique, souvenez vous celles qui étaient générées par des milliers de datas pour s'échapper avec peine du processeur sonore du THOMSON TO7, maintenant monument historique! Bref on est très loin de DUNGEON MASTER!

ACCESS HIG H SOFTWARE sur ST

SHUFFLEPUCK CAFE

A la base c'est un jeu de palet tout bête. Mais le scénario est tellement génial que je dit bravo et que l'on attend avec impatience les premières démos! Voici, en gros, l'histoire: vous avez parcouru toute la galaxie pour vous retrouver dans le bar le plus sordide du système solaire. Pourquoi? Car c'est le dernier bar où l'ont joue au palet (glissant sur une table spéciale grâce à un tapis d'air) dans toute la fédération galactique. Gaffe, un droïd est souvent mauvais joueur!



TYPHON

Nouvelle intéressante, hé hé, LORICIELS, va dorénavant distribuer les produits BRODERBUND en France! La première fournée comprendra KARATEKA (voir plus haut) et TYPHON. Un vaisseau inter-galactique, interrompt son voyage dans les eaux claires d'une planète aquatique inconnue surnommée AGUAR. Seul survivant, un enfant terrien, enlevé par les lutins des mers. Vous devez à tout prix le ramener vivant! Votre seul outil, un jetski version futuriste permettant de plonger ou de décoller pour traquer ces sales lutins. L'histoire est originale et le jeu semble assez innovatif, attendons de le voir tourner.

BRODERBUND sur ST

WINDSURF WILLY

SILMARILS, encore eux, continuent en beauté avec une simulation 3D de planche à voile, ou windsurf pour les chébrans du beach-look! Première chose, choisir sa planche en fonction de divers paramètres comme la force du vent, la distance à parcourir mais pas de la couleur du maillot de la voisine! Si vous voulez épater de campagne les beach girls faudra assurer, et faire le maximum de figures en un minimum de temps! Les graphismes sont riches et chatoyants comme une vitrine de jouet fin décembre! Enfin un soft pour rester dans le vent! Le moins que l'on puisse dire, c'est que SILMARILS à le vent...en poupe!

SILMARIS sur ST



UN ATARI ST A GAGNER

En suivant attentivement le magazine DVLM du lundi au vendredi, les téléspectateurs peuvent **gagner chaque semaine un micro-ordinateur ATARI**. Pour cela, il suffit de répondre à la question posée le lundi (13 mars par exemple) sur le contenu de DVLM la semaine précédente (du 3 au 9 mars)

en tapant sur Minitel 36-15 code FR3
ou en écrivant à :
FR3 - DREVET VEND LA MECHE - 42, avenue d'Iena - 75016 PARIS

Organisé avec la société ATARI FRANCE, les "branchés" de l'info pourront donc gagner un micro ordinateur par semaine. Merci JOYSTICK Hebdo. Qu'on se le dise !

ABONNEZ-VOUS

AVANTAGES

- **40 F d'économie**
Un abonnement pour 6 mois (24 N°s vous reviennent à 200 F au lieu de 240 F, soit l'équivalent de 4 N°s gratuits
- **Toutes vos P.A. gratuites**
- **125 F de réduction** sur l'achat d'un **Multiface** à commander directement chez POWER PRODUCT FRANCE (Pour ST - COMMODORE - CPC - SPECTRUM) et qui vous permet, entre autres, la sauvegarde de vos parties en cours et de pouvoir placer vos POKES de vies infinies.

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie avec le règlement par chèque ou CCP à **JOYSTICK Hebdo** Service abonnement, 177, rue St-Honoré - 75001 PARIS

OUI, je m'abonne pour 6 mois (24 n°s) à 200 F au lieu de 240 F.

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....
AGE .... ORDINATEUR .... SIGNATURE ....

INFOS PAS GENEES

COBRASOFT

Les pirates sont des rêveurs et le prouvent tous les jours. Bertrand BROCARD, ci-devant grand maître de la série des meurtres, a eu la surprise, il y a peu, de recevoir un curieux paquet. Une fois ouvert, ce qu'il contenait n'a pas manqué de le faire sourir (de travers certainement quoi qu'il en dise! N.D.L.R). Des photocopies, accompagnées d'une disquette banale extèrieurement, mais riche intérieurement, du programme «Meurtres en série» dont Bertrand est l'auteur. Vous imaginez la surprise du chef, qui tourne et retourne le paquet, souhaitant comprendre la blague, mais ne trouve pas d'indice qui le mène à une première solution. le vrai gag! Aprés avoir lu ce qui semblait être un petit mot de l'expéditeur, la seule


BERTRAND BROCARD

explication fut hilarante! Ce paquet était la correspondance entre deux pirates, mais l'expéditeur avait oublié de mettre le nom et l'adresse du destinataire. Les PTT, l'ont donc ouvert, ont cherché une indication sur l'expéditeur et n'ayant rien trouvé, ont fini par lire les photocops contenues dans le paquet. Et là, ils ont trouvé l'adresse de Cobrasoft, puisque c'était la notice d'emploi du programme! Bravo!

INFOMEDIA

S'il y en a un qui a eu le choc à Cannes, le 24 Février, c'est bien Michel Centelles assistant à la remise des AS d'Or, précédant la lecture du palmarès des JOYSTICKS D'OR. Car le premier prix décerné lui est tombé dessus, alors qu'il n'était même pas venu pour ça. Il attendait simplement avec impatience et émoi, le JOYSTICK D'OR qui lui avait été décerné par la rédaction de DVLM, «DREVET vend la mèche»,(émission quotidienne sur FR3, 18h _ 18h 30, pour ceux qui ne connaissent pas.) L'AS d'OR 89 du meilleur jeu informatique a donc été décerné à EXPLORA 2 lors du 4ème Festival International des Jeux à CANNES.

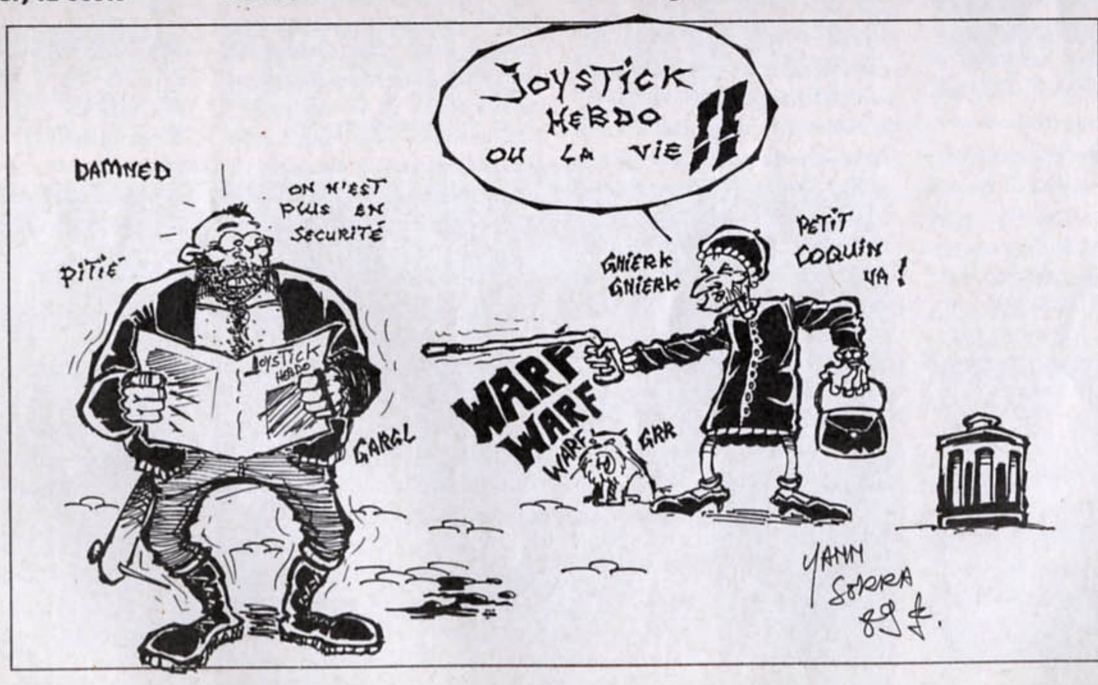
INFOGRAMES

On recentre, on recentre. On emprunte, on cherche, on s'angoisse.

MICHEL CENTELLES ET MARC FAJAL



Le coup de Trafalgar se prépare, et dans peu de temps, va y avoir des larmes encore dans la Lyonnaise des softs. Epyx a tourné les talons, peu enclin à jouer le rôle de bouche trou. C'est dommage, mais ça rapportait pas suffisamment gros à ce qu'ils disent. Ho, Infogrames, vous nous le sortez le TINTIN, que tous les minots, y font rien qu'à l'attendre dans leurs boutiques, persuadés qu'ils sont par des diffuseurs trop précoces et mal informés, que le soft est déja édité et disponible sur plein de machines.

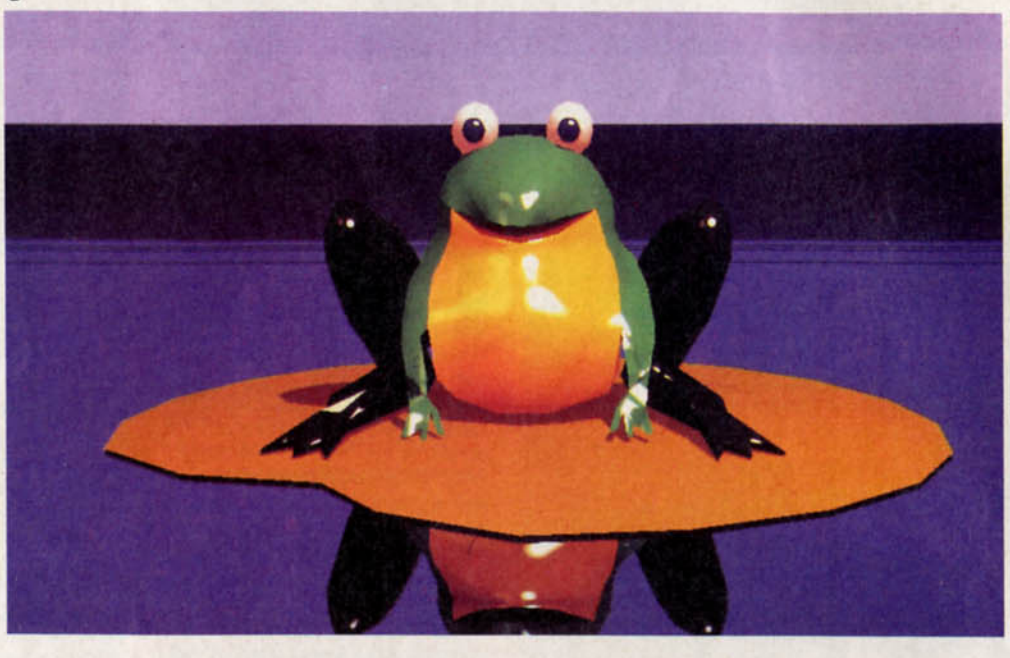


CONCOURS CRAZY CARS II

TITUS et VIRGIN MEGASTORE organisent un concours à l'occasion de la sortie de Crazy Cars II sur Amstrad et Amiga. Réalisez le meilleutr score en 3 minutes au volant de CCII, et vous gagnerez un walkman, des softs ou des disques. Chez Virgin Megastore, du 6 au 10 mars, de 12h à 15h30.
La participation est libre. Finale le 15 mars.
52/60, Ave des Champs Elysées

AMIGA CONNEXION

Après avoir édité mon signal sur un D-SCAN SEIKO I, j'en fait un double sur support papier à l'aide de mon MATRIX PCR mais rien ne vaut le «shooting» sur un MASTERPIECE 8770 !!!
En effet ! Merveilleuses ces réalisations Sculpt en 24 bits !! C'est plus long, mais cela vaut le coup ! Augmente le nombre de bitplane dans le requester! De plus, j'accrois la résolution totale à plus de 50 % ! Appelez-moi maitre!
-Mais de quoi parlez-vous ? - Mais d'image mon bon monsieur! -C'est pas la rubrique Amiga ici ?
SI JJUSTEMENT! Cette semaine, nous allons vous donner un aperçu des étonnantes possibilités graphiques de notre ordinateur favori. Rien que du Ray Tracing de grande qualité. Pour un prix 30 fois inférieur à celui d'une station graphique conventionnelle, l'Amiga peut vous faire rêver! Les grands de ce monde, j'ai nommé TDI, SOGITEC (rien que ça!) et les autres, n'ont qu'à bien se tenir ! (haw haw haw). Prêt ? Render all!



LE COIN DU VIDEOMANIAK

Comment parler de Raytracing Amiga sans parler de Sculpt 4d! (prononcez «SKULT 3dé») de Byte by Byte. Véritable petit bijou 3démoniaque, issu de l'esprit délirant du Docteur Eric Graham, maître es Ray, Sculpt est un logiciel micro incroyablement puissant: tellement puissant que notre bécane n'arrive même pas à le suivre! Processus de création d'une image 3d: Tout d'abord, vous devez modéliser votre objet à l'aide de 3 vues (XYZ) en mode fil de fer (Wire frame). Pour cela Sculpt vous propose un éditeur très complet mettant à votre disposition un ensemble d'objets élémentaires tels que le disque, la sphère, le tube, le cylindre, le cône etc que vous pouvez modifier (taille, orientation..) et chainer! Sculpt construit des objets à partir de polygones (pour obtenir une sphère bien ronde, il vous faudra un granb nombre de polygones ou «facettes»). Vous pouvez aussi créer de simples droites (option CURVE). Malgré la puissance de cet éditeur, bon nombre de Sculptomans utiliseront plus volontiers un logiciel externe de type MODELER d'Aegis pour créer leurs objets 3d qu'ils transfèreront ensuite à l'aide de l'utilitaire Interchange au format Sculpt). Un fois votre objet créé il vous faut indiquer sa texture:Lumineux, éclairé, verre, miroir, métal! ainsi que sa couleur bien évidement. Sélectionnez une couleur pour le «Background», son illumation, son type: dégradé, plein, damier (checkered). Il reste encore une chose, la plus importante:QUE LA LUMIERE SOIT! Positionnez des lampes blanches ou de couleurs pour éclairer vos objets. Sculpt calculera automatiquement les dégradés qui en découleront, les ombres...etc Et c'est parti, vous allez maintenant faire un «render» de votre image: choisissez votre résolution 320x256, 320x512 en 32 couleurs, 704x512 en 16 couleurs OU en HAM 320x512 (4096 couleurs). Une fois le lancement des calculs effectué, n'attendez pas devant votre écran le résultat de votre créativité géniale! En effet, le calcul d'une image peut demander jusqu'à 10 heures de calcul! D'où l'intérêt de posséder une carte accélératrice utilisant un micro-processeur Motorola 68020 ainsi que son co-processeur arithmétique! (Byte by Byte propose une version de Sculpt compatible avec cette carte) RESULTAT: L'Amiga turbine 400% plus vite. Ainsi une image qui demande normalement 10 heures de calcul peut être générée en 2H30! étonnant! Pour ceux qui connaissaient déjà Sculpt-3D, voici les différentes améliorations/ modifications de la version 4D: Une nouvelle texture vous est proposée: le métal! L'ensemble 4D est beaucoup plus souple. En effet, de nouveaux requesters plus complets intègrent plusieurs fonctions à la fois: texture, couleur, smooth sont dans une seule fenêtre lors d'un MODIFY. Une commande vous permet d'appeler directement vos fonts 3D.En tapant directement une lettre au clavier: celle-ci s'affiche directement dans l'éditeur. (les «fancy fonts» sont en option bien sûr!). La rapidité des calculs est considérablement accrue puisque le programme (d'après les concepteurs) irait de 2 à 3 fois plus vite. Dernier point, le timer qui indiquait le temps de calcul a été largement amélioré. Lors d'un «render» le programme vous dit en même temps ce qu'il est en train de faire et indique un temps de calcul global en pourcentage. (c'est mieux qu'un écran noir!). Sculpt 4d permet de créer des animations en 60 images/ secondes nous y reviendront dans notre «spécial animation». Un fois votre «petites image de synthèse» crée plusieurs possibilités s'offrent à vous: la visualiser sur votre écran haute résolution ou EN FAIRE UNE PHOTO! Une photo, oui! mais pas n'importe comment! En effet, sculpt 4D est capable de travailler dans une résolution supérieur à celle de l'Amiga et avec plus de couleurs (jusqu'a 16 millions). Il vous suffit pour cela d'augmenter le nombre de bitplanes!! (option OBERVER MODE). Mais n'espérez pas voir le résultat sur votre écran, le pauvre processeur graphique de l'Amiga deviendrait complètement fou! Il vous faut passer par du matériel professionnel qui saura récuperer vos images afin de générer un tirage papier ou film dans une résolution nettement supérieure! Les monstres qui permettent ce genre de travaux se font appeler MATRIX 3000/PCR, MASTERPIECE 8770 etc..et leurs définitions peuvent aller théoriquement jusqu'en 8000x8000!!! Cela devient du grand art! Sur Paris, une toute petite société effectue ce genre de prestation pour un petit prix: ABAQUE MICRO. (les photos ci-jointes ont été crées avec Sculpt puis «shootée» par Abaque! waoow c'est bô!). Vous voici désormais armé pour affronter les grosses têtes de l'image de synthèse! avec un simple Amiga! Alors faites-vous connaître! envoyez vos réalisations à Joystick Hebdo, Amiga connexion, 177 rue st Honoré, 75001 PARIS.!

Retrouvez la semaine prochaine Amiga Connexion/4 !!!
Toujours plus d'infos ! et le grand retour du WORKBENCH ENCHANTE
Cris de Quéant.
"Join the Revolution"

LANSCAPE IMAGE

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

Et si demain le décor devenait inutile, ce décor dans lequel on vit, où l'on se balade tous les jours, en rèvant. Parce qu'en fait l'illusion de la profondeur, de la hauteur, et même parfois de l'odeur est complètement réussie. Que penser en effet des recherches effectuées par différents services, civils ou militaires sur la représentation d'un paysage qui soit suffisamment réaliste, pour que des utilisateurs devant se déplacer dans cet espace, puissent le faire, uniquement en contemplant un écran. C'est dur d'imaginer qu'un jour par exemple, on puisse se trouver confronté à l'évidence terrible, d'un avion se déplaçant à une vitesse phénomènale, dirigé par un fou furieux, qui serait capable d'atteindre son objectif, où qu'il soit, quelles que soient les conditions météo, de visibilité, se dirigeant uniquement à l'aide d'un écran vidéo, sur lequel serait recréé en temps réel, le territoire survolé, à l'échelle exacte, tel que le pilote devrait le voir de jour, par temps clair et cela bien sûr, avec une visibilité maximum, et une précision diabolique. Le plus curieux dans tout cela, c'est que le pilote de l'appareil, n'aura pas nécessairement la sensation d'effectuer une mission réelle, mais d'être par exemple en train d'accomplir un exercice, à bord d'un simulateur extrèmement performant. Donc, bonjour les erreurs! Et bisous au décor! Mais ces paysages peuvent également être utilisés dans d'autres domaines tels que le cinéma, la pub et la télé. Car rien de plus rageant pour un producteur de voir s'envoler son argent, les jours d'intempérie, si le scénario et le réalisateur s'accrochent au beau ciel azuréen, qui doit être aperçu par la fenêtre de l'appartement dans lequel s'effectue le tournage. Avec ces images, plus de soucis, puisqu'on peut les animer et donner l'illusion d'un ciel dans lequel passent des orages, ou des nuages, c'est au choix. Le film sera alors tourné bien sûr en studio, et utilisera la technique parfaite du fond bleu, pour permettre d'incruster le décor et les acteurs sur le fond merveilleux. Tout cela pour créer l'illusion!



LANDSCAPE IMAGE Grumman Data Systeme

LANDSCAPE IMAGE Grumman Data Systeme









PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

J'APPRENDS

DEPUIS LE NOTRE PREMIER NUMERO L'AMSTRAD EST PRIVILEGIE DANS J'APPRENDS AVEC DES PROGRAMMES EN BASIC ET EN ASSEMBLEUR MAIS IL EST TEMPS DE PENSER A TOUS LES AUTRES ET VOUS ETES TRES NOMBREUX, A ATTENDRE UNE INITIATION POUR VOTRE MICRO PREFERE. JE VOUS EN DIRAI PLUS LA SEMAINE PROCHAINE. AUJOURD'HUI ON CONTINUE A ETUDIER TOUS LES DETAILS DES ROUTINES ASSEMBLEUR Z8Ø POUR LA GESTION DES SPRITES.

ANIMATION ET AFFICHAGE EN ASSEMBLEUR

Avant de plonger, sans bouée, dans les routines on voit rapidement la pile. La pile est une zone mémoire, en RAM, d'une importance capitale dans les programmes en Assembleur. Elle suit le principe LIFO, c-à-d, Last In First Out, ce qui veut dire que la dernière donnée entrée sortira la première. La pile reçoit les données transmises par le programme (PUSH empiler et POP dépiler), mais, également les adresses de retour pour tous les accès aux sous-programmes et la gestion des interruptions. La pile est gérée par mot de 16 bits (2 octets) et l'adresse en cours se trouve dans le régistre SP. Toute erreur de programme dans l'utilisation de la pile entraine un plantage garanti comme, par exemple, une adresse de retour remplacée par une donnée.

Si tu n'as pas d'assembleur, tous les codes objet des routines font partie de "ANISPRIT" publié dans le numéro 16, et pour bien comprendre le détail des opérations tu dois, absolument, te reporter à l'identificateur de sprite du numéro 14.

JOYSTICK EN KIT

```
243Ø ;******************************
244Ø ;sous-prog maj animation du sprite
245Ø ;******************************
```

Ce sous-programme assure la mise à jour du numéro de dessin pour les sprites qui en comportent plusieurs.

```
246Ø ANIM:
247Ø LD A,(IX+1)
248Ø CP Ø
249Ø RET Z;inactif
```

Pas de maj si le sprite est inactif (x=Ø).

```
25ØØ LD A,(IX+18);nb dessins
```

Le nombre de dessins se trouve dans l'identificateur en position 18.

```
251Ø CP 1
252Ø RET Z;un seul dessin
```

Si nombre de dessins = 1 pas de maj.

```
253Ø LD C,A
254Ø LD A,(IX+11);num dessin en cours
```

Le numéro de dessin en cours est en position 11 de l'identificateur.

```
255Ø CP C
256Ø JR NZ,ANIM1
```

Si le numéro en cours n'est pas égal au nombre de dessins suite en ANIM1.

```
257Ø LD A,(IX+12);CODE FIN ANIM
```

En fin d'animation (num. en cours = nb. dessins) controle du code suite en position 12 de l'identificateur.

```
258Ø CP Ø
259Ø JR NZ,ANIM2
26ØØ LD (IX+1),Ø;supprimer le sprite
261Ø RET
```

Le code suite = Ø donc suppression du sprite (Ø en x).

```
262Ø ANIM2:
263Ø LD (IX+11),1;retour au premier dessin
264Ø RET
```

Le code suite # de Ø donc retour du numéro en cours à 1.

```
265Ø ANIM1:
266Ø INC A
267Ø LD (IX+11),A ;+1 numero de dessin
268Ø RET
```

Le numéro en cours est incrémenté et maj en identificateur. Fin du sous-programme.

****

```
34Ø ;sous-progr affichage sprite
35Ø ;******************************
```

Un sous-programme qui affiche le sprite en recopiant la zone octets des données vers la mémoire écran, à l'adresse x, y du sprite, sans tenir compte d'un décor de fond. La gestion d'un fond sera pour une étape plus poussée.

```
36Ø AFFIC:
37Ø LD H,(IX+1);X
38Ø LD A,H
39Ø CP Ø
4ØØ RET Z;sprite inactif
```

Toujours le controle du sprite inactif.

```
41Ø LD L,(IX+2);Y
42Ø ;calcul adresse ecran
```

Ce calcul de l'adresse écran a déjà été vu dans le sous-programme d'effacement et reste identique.

```
43Ø DEC H
44Ø DEC L
45Ø CALL #BC1A
46Ø PUSH HL ;save adresse ecran
```

Les 16 bits de HL sont empilés (transfert dans la pile).

```
47Ø LD L,(IX+2Ø) ;ADRESSE BASSE
```

48Ø LD H,(IX+21);ADRESSE HAUTE

Transfert en HL de l'adresse des données (octets codifiés) à partir des positions 2Ø et 21 de l'identificateur en tenant compte des parties basse et haute.

49Ø LD B,(IX+11) ;numero dessin en cours

Il s'agit maintenant de définir l'adresse de début des données si le numéro en cours est différent de 1.

5ØØ DJNZ AFFIC1

L'instruction DJNZ décrémente B et suite en AFFIC1 si B # Ø.

51Ø JR AFFIC3

Suite en AFFIC3 si B = Ø après DJNZ.

52Ø AFFIC1:
53Ø ;calcul adresse en donnees

Le nombre de caractères multiplié par 16 donne le nombre d'octets d'une ligne de caractères (1 caractère = 8 lignes graphiques * 2 octets par ligne). Ce nombre est ensuite multiplié par le nombre de lignes caractère.

54Ø LD A,(IX+17) ;nb caracteres

Nombre de caractères en position 17 de l'identificateur.

55Ø RLCA
56Ø RLCA
57Ø RLCA
58Ø RLCA ;* 16 = NB octets
59Ø LD E,A
6ØØ LD D,Ø
61Ø LD B,(IX+16) ; nb lignes
62Ø AFFIC2:
63Ø ADD HL,DE
64Ø DJNZ AFFIC2

Boucle de programme qui répète l'addition du nombre d'octets par ligne en DE à l'adresse des données en HL.

65Ø AFFIC3:
66Ø POP DE;adresse ecran en DE

Transfert en DE à partir de la pile de l'adresse écran.

67Ø LD B,(IX+16) ;NB LIGNES

Le régistre B contient le nombre de lignes caractère à afficher.

68Ø LD A,(IX+17) ;nb caracteres
69Ø RLCA
7ØØ LD (NBOC),A

Le nombre de caractères multiplié par 2 donne le nombre d'octets et transfert du nombre dans l'emplacement mémoire NBOC.

71Ø LIGNE:
72Ø PUSH BC

Sauver le contenu de BC en pile.

73Ø LIGNE1:
74Ø LD BC,ØØ
75Ø NBOC:EQU $-2

Déclaration de l'adresse de NBOC, adresse en cours - 2 octets, donc dans le premier octet qui suit l'instruction LD BC. La valeur de NBOC va se charger en C de BC.

76Ø PUSH DE

Sauver l'adresse écran de début de ligne.

77Ø LDIR

L'instruction LDIR, comme on l'a déjà vu, transfère dans l'octet adressé par DE le contenu de l'octet adressé par HL. Ensuite HL et DE sont incrémentés et BC décrémenté. L'opération se renouvelle tant que BC # Ø. En clair les octets des données sont transférés en écran pour une ligne graphique.

78Ø ;nouvelle ligne graphique
79Ø POP DE;adresse ecran debut ligne

Reprendre en DE l'adresse écran de début de ligne.

8ØØ LD A,D
81Ø ADD A,8; + 2Ø48
82Ø LD D,A

Ajouter 2Ø48 soit 8 en octet fort pour la prochaine ligne graphique.

83Ø AND 56
84Ø JR NZ,LIGNE1

Controler si la ligne de caractère (8 lignes graphiques) est terminée.

85Ø POP BC

Reprendre en BC le nombre de lignes de caractères à réaliser.

86Ø DJNZ LIGNE2

Si B est différent de Ø suite en LIGNE2, sinon fin du sous-programme.

87Ø RET
88Ø LIGNE2:
89Ø PUSH HL

Sauver le contenu de HL (adresse en données).

9ØØ EX DE,HL

Echange du contenu des régistres DE et HL. HL contient maintenant l'adresse écran.

91Ø LD DE,163Ø4
92Ø SBC HL,DE

Charger en DE 163Ø4 et soustraction de la valeur de HL pour l'adresse du début de la nouvelle ligne de caractère.

93Ø EX DE,HL

Echange de DE avec HL. DE contient à nouveau l'adresse écran.

94Ø POP HL

Reprendre en HL l'adresse des données.

95Ø JR LIGNE

Retour en LIGNE pour le transfert d'une nouvelle série de 8 lignes graphiques.

96Ø ;****************************

L'Assembleur, un langage très simple et assez compliqué à la fois. Simple par la présentation des lignes avec une seule opération et compliqué par la multiplication de ces mêmes lignes. Tout est décomposé en ordres élémentaires, rien ne doit être omis, pas le plus petit transfert. Pour bien programmer en assembleur tu dois parfaitement bien maitriser le Basic. Passer du Basic à l'assembleur nécessite un gros travail, avec un processus de raisonnement assez différent. Ensuite, pour aborder un nouvel assembleur, il s'agit seulement de bien assimiler les nouveaux mnémoniques et connaitre les contraintes du microprocesseur.

Tu possèdes actuellement les ingrédients de base pour animer plusieurs sprites, les créer dans le programme GENSPRIT (numéro 15), les initialiser par un complément dans le programme ANISPRIT (numéro 16) en fonction de critères de temps par exemple. Que peut-on ajouter? le déclenchement de tirs et le controle des collisions avec la génération d'explosions. Refléchis bien à ces fonctions supplémentaires.

Pour terminer un petit message destiné à Laurent FISSEUX et à quelques autres qui rencontrent des difficultés dans JOYSTICK-BREAKER et la gestion de la balle. Il faut revoir l'initialisation du tableau et, en particulier, les codes du cadre dans les lignes 435Ø à 439Ø, et ça repart fort!!!

Bien Joystiquement Votre
François LE GRIGUER

LA SEMAINE PROCHAINE

UNE GRANDE NOUVEAUTE DANS J'APPRENDS, A NE MANQUER SOUS AUCUN PRETEXTE !!!

JOYSTICK

Le KO de la semaine sur ATARI ST

Cette semaine le KO vous est proposé par un champion du ST, co-auteur avec son frère de 2 jeux. Vous connaissez CYBERMIND, testé dans JOYSTICK Hebdo N°15 et, dans le N° 17 nous vous donnions un premier flash sur SNOOFY, les deux jeux réalisés par les frères BEN DIABDALLAH. Aujourd'hui c'est SOFIAN, le plus jeune, qui vient d'écrire les routines SPRITE.
Une collaboration prévue pour plusieurs semaines. Super !!!

SPRITE

ANIMATION DE SPRITES EN GFA

Le GFA-BASIC propose de nombreuses applications graphiques.les instructions GET et PUT facilitent l'emploi des sprites. Aussi, faut-il bien savoir les utiliser. La routine suivante permet une animation agréable d'un sprite sur un fond.

```
'© JOYTSTICK Hebdo et SOFIAN BEN DIABDALLAH
Print «**»
Print «**»
I%=2
Repeat
  Print «.»;
  Inc I%
Until I%>8Ø*11
' ———— fin de l'affichage de l'écran ————
Get Ø,Ø,15,15,Sp$
Sget H$
Dim Scr%(32255/4)
Phys%=(Varptr(Scr%(Ø))+255) And &HFFFFØØ
Log%=Xbios(3)
Do
  X=Ø
  Y=1ØØ
  Repeat
    Swap Log%,Phys%
    Void Xbios(5,L:Log%,L:Phys%,-1)
    Vsync
    Sput H$
    Put X,Y,Sp$
    Add X,2
  Until X>319
Loop
```

Dans un premier temps,il faut faire apparaître une image à l'écran où l'on récupèrera par GET et SGET les sprites et le fond.
Dans notre exemple,nous nous servirons de caractères ASCII pour remplir l'écran. Autrement vous pourrez utiliser une page DEGAS. le sprite est sauvegardé dans SP$ et le fond dans H$.
Grâce au procédé suivant,les clignotements n'ont pas lieu.
-On définit l'adresse de l'écran physique dans PHYS% (celui ou les affichages s'effectuent). Dans LOG%,on définit l'adresse de l'écran logique(celui qui apparaîtra).
-Pour éviter le clignotement,on intervertira ces deux adresses par SWAP PHYS%,LOG%. L'appel de la fonction XBIOS définira ces deux écrans.
-On syncronise le balayage de l'écran par l'instruction VSYNC.
-Avec SPUT H$,on affiche à chaque fois le fond afin que le sprite ne laisse pas de trace derrière lui.

Comme le montre cet exemple,les animations des sprites sont souvent trop linéaires ou uniformes. Un tel déplacement a lieu, par exemple,lors d'une animation au joystick où l'on a seulement à incrémenter ou decrémenter l'abscisse ou l'ordonnée du sprite.
Mais lorsqu'on a affaire à un déplacement plus complexe (en vrille par exemple),on se trouve dans l'obligation d'utiliser des fonctions trigonomètriques.Mais rassurez vous,cela reste simple et à la portée de tous.L'exemple qui suit explique comment on peut animer un sprite d'une façon circulaire.
Le périmètre d'un cercle est de 2*PI*rayon.Soit R le rayon de ce cercle et le point o son centre. Le sprite est en rotation autour du cercle et z est la longueur qu'il parcourt.
Nous afficherons les sprites directement,sans la routine précedente Mais vous pourrez la merger afin d'obtenir une animation fluide.


```
Print «OO»
Print «OO»
Get Ø,Ø,15,15,Sp$
Xo=1ØØ ! coordonnees du
Yo=1ØØ !   centre du cercle
zv=Ø.Ø5  ! vitesse de rotation
Z=Ø  ! longueur que parcourt le sprite
R=5Ø ! rayon du cercle
Do
  Put Cos(z)*R+Xo,Sin(z)*R+Yo,Sp$
  Add z,zv
Loop
```

comme vous pouvez le constater,le sprite est en rotation sur le cercle ayant pour rayon le point de coordonnée XO et YO,et de rayon 5Ø pixels.la vitesse de rotation est définie par ZV qui est additionné à la longueur z.PAR DEFINITION,LES COORDONNEES DU SPRITE SONT X ET Y: X=COS(Z)*RAYON+XO
Y=SIN(Z)*RAYON+YO
Lorsque z est égal à 2*PI*R,le sprite a déjà effectué un tour.

Voici un programme similaire au précédent qui permet de gérer à la souris et au clavier toutes les valeurs qui entrent en jeu dans l'animation.
*BOUTON1:INCREMENTER le rayon
*BOUTON2:DECREMENTER le rayon
*LES 2 BOUTONS PRESSES SIMULTANEMENT: EFFACE L'ECRAN
*AU CLAVIER:F1 ET F2 DECALAGE DE Z PAR XV ET YV
*   F3 ET F5 DECALAGE DE L'ABSCISSE DU CENTRE DU CERCLE

```
Spoke &H484,2 !enlève le beep du clavier
Setcolor Ø,Ø
Setcolor 15,&H777
Circle 8,8,7
Get Ø,Ø,16,16,Sp$
Cls
Z=Ø
Xv=Ø
Yv=Ø
R=Ø
Xo=16Ø
Yo=1ØØ
Hidem
Do
  Put Cos(Z+Xv)*R+Xo,Sin(Z+Yv)*R+Yo,Sp$
  Put Cos(Z+Xv+1)*R+Xo,Sin(Z+Yv+1)*R+Yo,Sp$
  Put Cos(Z+Xv+2)*R+Xo,Sin(Z+Yv+2)*R+Yo,Sp$
  Put Cos(Z+Xv+3)*R+Xo,Sin(Z+Yv+3)*R+Yo,Sp$
  Add Z,Ø.Ø7
  If Mousek=3
    Cls
  Endif
  If Mousek=1
    Add R,Ø.5
  Endif
  If Mousek=2
    Add R,-Ø.5
  Endif
  P1=Peek(&HFFFFCØ2)
  If P1=59
    Add Xv,Ø.1
  Endif
  If P1=6Ø
    Add Yv,Ø.1
  Endif
  If P1=61 Or P1=63
    Add Xo,P1-62
  Endif
Loop
```

Allez-y les chefs... On attend vos oeuvres, et gagnez jusqu'à 1000 F par chèque si votre listing est publié ! JOYSTICK Hebdo - KO de la semaine : 177, rue Saint Honoré - 75001 PARIS

ZE ROCKIN' ZOYSTICK



Ciel bleu éclatant, géant, aveuglant et pourtant si sombre... Johnny Clegg, le zoulou blanc a su nous inoculer le blues saumâtre de l'apartheid. Et lorsque ses chansons culminaient dans nos charts, elles faisaient aussi naitre l'espoir et il est heureusement aussi abyssal que ce fichu ciel d'Afrique. Cocktail de rock secoué au mbaqanga, ce ghetto jive des townships, le son Clegg nous a fait faire un petit pas pour l'homme et un pas géant pour l'humanité sur la petite planète du concept de sono mondiale.

Raté à Paris, retrouvé au bout du fil, dans sa chambre du Grand Hotel d'Oslo-Norvège-notre danseur héros de l'Afrique extrême m'a donné quelques nouvelles du front:

«L'Europe du Nord, l'Italie, l'Espagne nous enchainons les aéroports. C'est vertigineux de penser que notre musique se répand peu à peu dans des pays aussi différents. Mais ici ou là, comment oublier d'où je viens et ce futur que nous devons encore arracher au destin.»



Johnny songe sans cesse à ce qui déchire l'Afrique du Sud. Qu'il chante ou qu'il danse, il exprime ce speed irréversible, courrant alternatif et multiracial. Dans son prochain album notre super Johny déploiera son jive zoulou pour secouer à nouveau notre apathie de gosses de riches. Mixage final prévu à LA début Juin réalisé par l'éternel Hilton Rosenthal. En attendant, good news pour tous les Cleggophiles, tous les albums de Juluka, son groupe précédent seront bientôt hexagonalement disponibles sur un nouveau label baptisé Totem. Note à benets: la particularité de Savuka, groupe sud-africain, est de posséder un manager français et parigot, Claude Sixe qui assurera aussi le destin de Totem. Hors les sept rééditions Cleggiennes, Totem se définit comme «une oreille tendue sur le monde». Et grace à lui les rockin' zoysticker de demain feront peut-être sur du fonk eskimo!

Et dans la série souvenirs de vacances du Gébédé, le 18 Juin dernier je m'étais téléporté jusqu'au Pasadena Rose Bowl pour assister au 101ème et dernier gig de la tournée de Depeche Mode. Aujourd'hui mon concert de l'été s'est matérialisé en un double LP live «101» de 17 titres-20 en version CD et un film du même nom signé D.A Pennebacker, le réalisateur déchiré de «Don't look back» de Dylan et du cyclonesque «Monterey Pop». Route 64 revisitée, le film nous entraine sur les freeways yankees dans les grognements des bus d'argent, les Greyhounds, et la clameur des kids.

Soleil couchant sur 64.000 ados déchainés, ce Concert For The Masses avait tout le vertige das méga stades en plein air californiens. Vagues de têtes blondes accrochées aux rythmes des quatre de Basildon, lolitas craquantes par troupeaux, light show blitzkrieg, Dave Gahan, Martin Gore, Andy Fletcher et Alan Wilder déchainaient l'enfer de la Modemania.

Back to ze vinyl-or CD-,»101" vibre de toute l'obsession futuriste du groupe british. Depeche Mode machine à danser vitesse lumière, guerre des étoiles de synthés, sequencers, beatboxes et autre rockin'robots, et si ce «101» était le live de la décade? Depeche Mode joue le jeu d'un seul concert enregistré en intégrale sans tripatouillages. Les versions des chansons sont carrément différentes de leurs homologues capturées en studio, les Modes restent décidément déracinables afficionados des remixes successifs, les fans en auront pour leur dollars.

Attentat rock à la Cigale, à Paris, le 21 Février dernier, comme votre zoysticker l'avait prévu, les Silencers ont enflammé la scène de leur rock scotish. Incendie de feeling pour rock métissé folk-kilt héroïco U2 et rève californien pinacolada Eagles, dans la foulée de leur trente «Blues For Buddha», yé vous parie une demi douzaine de logiciels que dans trois mois on retrouve les Silencieux là au Zenith.

Dans la série un Ecossais en cache un autre, Dimanche prochain 12 Mars les Love and Money seront justement à la Cigale. Téléportation spatio-temporelle, en Novembre dernier, sur les coups de deux heures du mat' votre rockstiker favori avait déjà craqué sur le pop subtilement funkisante de la formation de Glasgow à la locomotive. «Strange Kind Of Love», leur LP m'avait plongé dans un bain moussant de mélodies tubesque au son vertigineux. Normal, puisqu'il est signé Gary Katz. Dans les seventies, le légendaire producteur de Steely Dan passait déja plus de temps que son confrère Quincy Jones, docteur Frankeinstein du monstre Jackson, pour synthétiser en studio un son racé comme Cadillac.

De Steely Dan à Love and Money, le toucher velouté de Katz n'a rien perdu de son fulgurant pouvoir de faiseur de hits. «Haillelujah Man», entétante ritournelle nous hantera bien jusqu'à l'été. et ceux qui auront séché-ou raté urghhh!-la Cigale s'en mordront les phalanges. Alors, bonzoy chez vous, bande de rockin' soirstickers.

Gérad BAR-DAVID



JEUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

GAGNEZ

UN CHEQUE DE

400 F POUR UN PLAN

300 F POUR UNE SOLUTION

200 F POUR UN LISTING

50 F POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, **inédits**, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris

SALUT LES POKES,

Une minute de silence pour notre petit Christophe, qui vient de faire une tentative de suicide ne pouvant plus supporter de regarder une pile énorme de courier repompé.

...Merci d'avance.

Cette semaine un JACK'S POKE de 2950 F. pour les Pokettes de :

Patrick FUNARO (800 F.)
Eric AIRBONA, Marie Odile AZEVEDO GONCALVES, O. PLATHEY, Christophe BIBOLLET (200 F. à chacun)
Yvan CARPENTIER (100 F.)
Eric MAGNER, Florent GERY, J. Marie FONTAINE, Yann QUINQUIS, Marc MANUEL, Pascal ROY, Christian PIERRE, Fabien D'ESQUERMES, Lim SABADA, Frédéric PAUCHET, Frédéric NATALI, Stéphane OTHOMENE, Mr PELE, Olivier QUENAULT, Christophe CARTHONNET, Christophe DEZAN, Patrick BASSEREAU, Michaël ANTONELLI, Georges TUPINIER, Laurent FERRY, Mohamed CHANAOUI (50 F. à chacun)

A mercredi prochain



DANIEL & DANIEL



ATAX

...sur la valeur ajoutée...

```
'Vies infinies pour ATAX de Eric ARBONA
'
OPEN "u",#1,"A\ATAX.PRG"
FOR L=1 TO 5ØØ
  SEEK #1,L
  BGET #1,3ØØØØØ,4
  IF LPEEK(3ØØØØØ)=&H33FCØØØ5
    LPOKE 3ØØØØØ,&H33FC7FFF
    SEEK #1,L
    BPUT #1,3ØØØØØ,4
  ENDIF
NEXT L
CLOSE #1
```

AMSTRAD

MONTY ON THE RUN

C'est le soft où MONTY sort et ressort...!

```
1 ' Vies infinies, et effets spéciaux
2 ' pour MONTY ON THE RUN version Cassette
3 ' ne fonctionne que sur 664 et 6128
4 ' de Patrick FUNARO
1Ø DATA 33,128,19Ø,17,233,2,1,32
2Ø DATA Ø,237,176,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
3Ø DATA 33,64,32,17,64,Ø,1,247
4Ø DATA 1,237,176,33,64,Ø,229,33
5Ø DATA 137,3,229,33,247,1,229,33
6Ø DATA 1,177,229,33,187,2,229,241
7Ø DATA 33,228,177,17,247,1,243,2Ø1
8Ø MEMORY &2ØØØ: LOAD "": CALL &42F3
9Ø LOAD "!",&2Ø4Ø: POKE &2236,5
1ØØ FOR A=&BEØØ TO &BE37: READ B: POKE A,B
11Ø C=C+B: NEXT A
12Ø IF C<>5468 THEN PRINT "Erreur !!": END
13Ø C=Ø:FOR A=48768 TO 48785: READ B: C=C+B
14Ø POKE A,B: NEXT A
15Ø IF C<>237Ø THEN PRINT "Erreur !":END
16Ø CALL &BEØØ
17Ø DATA 62,Ø,5Ø,188,156,62,2Ø1,5Ø,227,155
18Ø DATA 62,2Ø1,5Ø,166,182,195,233,13Ø
```

LEGEND OF KAGE

Les gens en cage.

```
5 REM 255 VIES POUR LEGEND OF KAGE
6 REM De Marie-Odile AZEVEDO GONCALVES
7 REM SUR CASSETTE UNIQUEMENT.
1Ø FOR I=Ø TO 57:READ A:POKE 49152+I,A:S=S+A:NEXT I
15 IF S<>6199 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS!":END
2Ø POKE 816,Ø:POKE 817,192:LOAD
3Ø DATA 32,165,244,16Ø,32,185,39,192,153,125,5
4Ø DATA 136,2Ø8,247,169,32,141,157,4,169,163
5Ø DATA 141,158,4,169,1,141,159,4,141,45
6Ø DATA 5,169,173,141,44,5,76,99,3,165
7Ø DATA 11,2Ø1,1,24Ø,3,138,145,1Ø,96,169
8Ø DATA 255,141,76,27,Ø,9
```

AMSTRAD

ROCKY HORROR SHOW

Ca jette un froid.

```
1 ' Vies et temps infinis
2 ' pour ROCKY HORROR SHOW
3 ' version cassette. Exécuter
4 ' le programme et taper RUN"".
5 ' de Patrick FUNARO
1Ø DATA 62,2Ø7,33,136,136,5Ø
2Ø DATA 55,189,34,56,189,33
3Ø DATA 148,19Ø,34,243,172,195
4Ø DATA 23Ø,172,175,5Ø,68,12
5Ø DATA 5Ø,79,12,5Ø,88,12
6Ø DATA 5Ø,1Ø4,12,195,9Ø,151
7Ø FOR A=48768 TO 488Ø3: READ B
8Ø C=C+B: POKE A,B: NEXT A
9Ø IF C<>3762 THEN PRINT "Erreur":END
1ØØ POKE &BD37,&C3: POKE &BD38,&8Ø
11Ø POKE &BD39,&BE:END
```



ROBOCOP

50% homme, 50% coton

```
1 REM Enèrgie et temps infinis pour ROBOCOP
1Ø DATA 37,91,25Ø,174,37,146,89,8,174,139,146,9Ø,8,174
2Ø DATA 6,146,91,8,1Ø1,77,82,85,77,174,1Ø1,146,152,177
3Ø DATA 146,1Ø9,178,174,37,146,43,252,174,168,146,44,252,174
4Ø DATA 6,146,45,252,1Ø9,178,37,213,1Ø1,77,174,1Ø1,146,41
5Ø DATA 182,146,152,173,174,178,146,13Ø,181,146,241,172,81
6Ø DATA 163,6
7Ø FOR A=368 TO 438: READ B: POKE A,B-5: C=C+B: NEXT A
8Ø IF C<>8926 THEN PRINT "Erreur dans les datas": END
9Ø POKE 157,128: SYS 368
```



WARLOCK QUEST

...tu dis?

```
' Warlock's Quest par O.PLATHEY
OPEN "U",#1,"PROGRAME.JEU"
SEEK #1,&H456
PRINT #1,Mki$(&h9999); !9999 points de vies
SEEK #1,&H44E
PRINT #1,Mki$(&H8ØØØ); !8000 points de power
CLOSE
EDIT
```

SPECTRUM 128K

CYBERNOID II

```
1 REM Vies infinies
2 REM pour CYBERNOID II (128K)
1Ø DATA 38,196,1Ø3,39,2Ø3,1Ø2
2Ø DATA 2ØØ,173,1Ø2,156,55
3Ø DATA 89,124,55,225,145
4Ø DATA 55,213,121,251,2ØØ
5Ø DATA 55,13Ø,145,2ØØ,5,1Ø4
6Ø DATA 132,77,77,61,61
7Ø CLEAR 24999
8Ø FOR A=2527Ø TO 253ØØ
9Ø READ B: POKE A,B-5: NEXT A
1ØØ LOAD ""CODE: RANDOMIZE USR 2527Ø
```



OPERATION WOLF

A taper en Amiga Basic

```
1 REM Donne 2Ø grenades et 2Ø chargeurs
2 REM pour OPERATION WOLF
1Ø DATA 41fa,1e,227c,7,ff5Ø,3Ø3c,19,22d8
2Ø DATA 51c8,fffc,23fc,7,ff5Ø,Ø,68,4e75
3Ø DATA 48e7,cØØ6,4bfa,22,2d4d,2e,4bee,22
4Ø DATA 7Ø16,d25d,51c8,fffc,4641,3d41,52,4cdf
5Ø DATA 6ØØ3,4e73,4e71,4e71,48e7,6,2c79,Ø
6Ø DATA 4,42ae,2e,4bfa,e,23cd,Ø,68
7Ø DATA 4cdf,6ØØØ,4e75,33fc,14,3,6f58,33fc
8Ø DATA 14,3,6f56,4ef9,fc,ca6
9Ø CO=Ø: VA=52Ø192&: FOR A=VA TO 52Ø314& STEP 2
1ØØ READ B$: B=VAL("&h"+B$): CO=CO+B: POKEW A,B: NEXT A
11Ø IF CO<>573736& THEN PRINT "Erreur datas !!": END
12Ø CALL VA: PRINT: PRINT "Insérez OPERATION WOLF et faites"
13Ø PRINT "un RESET pour que le jeu se charge avec l'option"
14Ø END
```



OPERATION WOLF

```
1 REM Grenades et munitions illimitées
2 REM plus invulnérabilité pour
3 REM OPERATION WOLF version Cassette
10 DATA 37,91,250,174,37,146,89,8,174,5,146
20 DATA 90,8,101,77,82,85,77,174,170,146,174
30 DATA 145,146,141,141,174,14,146,259,133,81,53
40 DATA 8,174,178,146,40,142,109,178,37,213,101
40 FOR A=53231 TO 53264:READ B:POKE A,B-5:C=C+B:NEXT A
50 IF C<>5050 THEN PRINT "Erreur dans les datas": END
60 POKE 157,128: SYS 53231
```

AMSTRAD

PRO SKI SIMULATOR

Por...c'est pas trop (ski!)

```
1 REM Le joueur 1 peut continuer bien
2 REM qu'il soit disqualifié sur
3 REM PRO SKI SIMULATOR version Cassette
4 REM de Patrick FUNARO
10 DATA 243,221,33,0,191,17,71,0,205,103
20 DATA 187,33,44,190,34,68,191,195,0
30 DATA 191,33,64,0,229,33,0,187,229
40 DATA 195,233,8,62,69,50,75,0,62,153
50 DATA 50,78,0,243,241,201,175,33,0,0
60 DATA 34,236,124,34,238,124,34,207,124
70 DATA 34,209,124,34,193,124,34,222,124
80 DATA 195,171,123,74,65,89
90 MEMORY &3000: LOAD"!: MODE 1
100 POKE &3A76,&C3: POKE &3A77,&1F
110 POKE &3A78,&BE: POKE &3B22,&4B
120 FOR A=48640 TO 48711: READ B:POKE A,B
130 C=C+B: NEXT A
140 IF C<>7940 THEN PRINT"Erreur !!":END
150 CALL &BE14
```

AMSTRAD

KINETIK

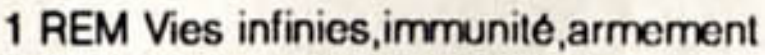
...T'es RAPEUTE?

```
1 ' Vies et énergie infinies, immortalité
2 ' pour KINETIK version disquette
10 OPENOUT "d": MEMORY 1279: LOAD "kinetik.scn",&4000
20 CALL 16384:LOAD"kinetik1",&500: LOAD"kinetik2",&4500
30 MODE 1: POKE &35C6,0: POKE &1904,201: POKE &34FD,201
40 POKE 2715,9: CALL &500
```

AMSTRAD

CYBERNOID II

La solution pour vos hémor...oids



```
1 REM Vies infinies,immunité,armement
2 REM et temps infinis, et divers...
3 REM Pour CYBERNOID II, version cassette
4 REM de Patrick FUNARO
10 DATA 243,62,53,50,107,43,62,4,50,42
20 DATA 1,62,58,50,214,42,62,61,50,47
30 DATA 22,62,42,50,138,19,62,221,50,218
40 DATA 40,62,33,50,190,52,62,221,50,234
50 DATA 45,62,58,50,164,56,62,221,50,234
60 DATA 43,62,221,50,52,34,62,48,50,56
70 DATA 1,195,66,0
80 MODE 1:FOR A=48896 TO 48959: READ B
90 POKE A,B:C=C+B:NEXT A
100 IF C<>5183 THEN PRINT "ERREUR":END
110 POKE &BF02,0:POKE &BF0C,&C9
120 POKE &BF11,0:POKE &BF16,&C9
130 POKE &BF1B,&C9:POKE &BF20,&C9
140 POKE &BF25,&C9:POKE &BF2A,&C9
150 POKE &BF2F,&C9:POKE &BF34,&C9
160 POKE &BF39,&35
170 INPUT"Introduisez la cassette <RETURN>";OK$
180 CALL &BD37:MEMORY &9FFF:MODE 1:LOAD"!",&A000
190 POKE &A08F,0:POKE &A090,&BF:CALL &A000
```

AMSTRAD

GAME OVER II

```
1 ' Vies infinies pour GAME OVER II
2 ' version Disquette
10 DATA 33,186,0,205,212,188,121,34
20 DATA 100,0,50,102,0,33,0,1
30 DATA 229,85,93,14,65,223,100,0
40 DATA 33,159,0,34,10,2,201,205
50 DATA 57,171,49,0,192,58,71,170
60 DATA 254,1,32,7,175,50,169,124
70 DATA 95,73,3,175,50,195,155,195
80 DATA 88,163,132
90 MODE 1: C=0: FOR A=128 TO 186
100 READ B: POKE A,B: C=C+B: NEXT A
110 IF C<>5722 THEN PRINT "Erreur !!":END
120 INPUT "Insérez la disquette <RETURN>";OK$
130 CALL &80
```

AMSTRAD

QUESTOR

...Le cousin de NESTOR...de rire.

```
1 ' Vies illimitées pour QUESTOR
2 ' version Cassette et Disquette
3 ' de Patrick FUNARO
10 DATA 62,201,50,23,117,50
20 DATA 130,117,195,112,110
30 FOR A=0 TO 10: READ B
40 POKE &BE90+A,B: NEXT A
50 CLS: X=48850: LOAD"casrun",X
60 POKE &BEF1,24: POKE &BEF2,149
70 CALL X
```

SPECTRUM 128K

GEE BEE AIR RALLY

Garçon...2 Gee Bee

```
1 REM Temps infini et permet de ne jamais rater
2 REM aux qualifications pour GEE BEE AIR RALLY
10 DATA 180,38,191,166,224,40,124,40,124,200,5,133,555
20 INK 7: PAPER 7: CLEAR 65535: LOAD ""CODE
30 POKE 62492,91: LOAD""SCREEN$: FOR A=23296 TO 65535
40 READ B: IF B=555 THEN GO TO USR 62464: POKE A,B-5
50 NEXT A
```

AMSTRAD

FLY SPY

Passez moi une paille pour mon Fly

```
1 REM Vies infinies, bouclier
2 REM infini, fuel infini et
3 REM divers...Pour FLY SPY version Disquette
10 DATA 6,0,49,171,205,17,0,15,205,119
20 DATA 188,243,33,0,16,17,64,0,6,3
30 DATA 62,191,213,174,119,237,160,234
40 DATA 151,190,33,171,190,34,238,0,164
50 DATA 67,121,50,73,0,201
70 DATA 33,62,7,34,98,129,50,49,162,33
80 DATA 103,205,34,64,162,33,22,155,34,66
90 DATA 162,62,32,50,68,162,62,60,50,128
100 DATA 132,175,50,32,167,50,24,166,50,75
110 DATA 174,50,116,165,62,24,50,58,174,62
120 DATA 24,50,44,171,175,50,248,157,62,16
130 DATA 50,224,157,62,144,33,62,66,34,29
140 DATA 130,50,31,130,195,86,119,999
150 FOR A=48768 TO 48810: READ B
160 POKE A,B: C=C+B: NEXT A
180 IF C<>4430 THEN PRINT"Erreur !!":END
190 READ B: IF B=999 THEN CALL &BE80
200 POKE A,B: A=A+1: GOTO 190
210 REM Marche à suivre:A) pause
220 REM          B)Tapper THIS IS TOO HARD
230 REM        avec des espaces
240 REM          C)Un message apparait
250 REM    sur l'écran
260 REM          D)Tapper les touches
270 REM    suivantes et 0 pour sortir
280 REM    1=Marcher à travers tout
290 REM    2=Fuel infini
300 REM
310 REM    4=Tirs laser infinis
320 REM    5=Vies infinies
330 REM    6=Boucliers infinis
340 REM
350 REM Quelques combinaisons de touches ne sont
360 REM pas valable à cause du clavier Amstrad
```

OOOPS!!!

Et les mecs, y a p't'être encore des erreurs dans JEUX CRACK, mais y en a moins. Pourquoi ? (s'exclame la foule) Eh! bien parceque on a trouvé une méthode infaillible. On va à l'épicier du coin, on achète un ou deux BALISTO, on appelle STEF (de Joystick Secours) et on lui fait un petit peu de chantage...héhéhéhé. Et il nous fait les dernières corrections. C'est pas trop tôt!

Alors pour le listing Amstrad pour VINDICATOR du N°11 page 5, il faut rajouter un ' 1' après l'instruction 'MODE' et vous n'aurez plus l'horrible message : OPERAND MISSING

Y en a qui n'ont encore rien compris...Jeux Crack n'est pas la rubrique d'Henry LEGOY, mais la rubrique des DANIEL & DANIEL, Merci Nicolas.
Alors d'après notre cher ami, dans le N°15 à la page 22, le listing 3D FIGHT toujours pour Amstrad, il faut changer le POKE & C17,&A par POKE &C17,255

Et encore une, pour le listing RAMPARTS pour Amstrad du N°4 à la page 8, il faut, changer le début de la ligne 30 par: 30 IF B=37465 THEN 240...

Dans le N°14 à la page 27, le listing ZYNAPS pour Commodore, à un petit problème, alors un de nos lecteurs (anonyme), nous à envoyé une super rectif. Après avoir fait un reset, il faut taper :

```
1 FORF=0TO14:READA:POKEF+270,A:SYS270
2 DATA 169,54,133,1,169,189,141
3 DATA 146,183,141,2,184,76,1,128
```

Y en a qui viennent de se reveiller, dans le listing du N°1, pour BUBBLE BOBBLE sur Amstrad. Il faut 4 lignes en plus car après 50 Ooops, et 300.000 coups de fil, nous nous sommes apercu que ce cher listing avait un petit problème, notre cerveau dans la main nous pensâmes et enfin nous nous aperçumes que quelques pokes étaient absents il vous faudra donc rajouter les lignes suivantes :

```
265 T=512:POKE &8D,0:POKE &9C,&18
266 POKE &A1,LOG(T)/LOG(2)-7
267 POKE &A2,T/128:CALL &80
268 POKE &401D,&80
```

La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.

AMSTRAD

AFTER BURNER

Pour avoir 90 vies et 255 tirs au départ, il suffit de prendre un éditeur de secteur et de rechercher la chaîne héxadécimale : 3E Ø5 32 E1, et remplacez la par 3E 5A 32 E1. Ensuite vous recherchez la suite héxadécimale, sur la même piste et le même secteur : 47 3E 32 32, et remplacer la par 47 3E FF 32. (Eric MAGNER)

IMPOSSABALL

Pour avoir 255 vies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et de rechercher : 9Ø CD 78 7E 3E Ø1 32 AF 9Ø 3E Ø4 32 AA 9Ø, et de la remplacer par 9Ø CD 78 7E 3E Ø1 32 AF 9Ø 3E FF 32 AA 9Ø. (Florent GERY)

REFLEX

Pour reprendre une partie au même tableau, il suffit de faire un score quelconque (qui soit quand même dans le tableau des high scores). Puis, il faut taper le mot 'CHEAT'.

NUCLEAR HEIST

Il suffit de faire une partie et quand il vous demande votre nom pour 1 record; vous devez taper 'EGDIRDLE' et vous aurez les vies infinies. (J. Marie FONTAINE)

SUMMER GAMES II

Pour avoir 19,5/20 en faisant le triple saut perilleux avant ou arrière (gymnastique) position du joystick vers la gauche au départ, appuyer une deuxième fois sur le bouton pour l'impulsion sur le tremplin puis quand la gymnaste touche le cheval, diriger le joystick vers le bas sans appuyer sur le bouton quand elle est à la verticale aller vers le haut en appuyant sur le bouton puis vers le bas en appuyant sur le bouton pour se receptionner. (Yann QUINQUIS)

BUGGY BOY

Pour avoir le temps infini:
POKE &5E7Ø,&C9
POKE &5E7F,&C9

JUGGERNAUT

Pour avoir:
-Les vies infinies:
POKE &69C8,&3E
POKE &69C9,Ø
POKE &69CA,Ø
-Le temps infini:
POKE &8816,2Ø1

SHORT CIRCUIT

Pour avoir:
-Energie infinie:
POKE &ØC7C,Ø
POKE &2Ø46,Ø
-Le trousseau de clefs:
POKE &ØD8Ø,&3E
POKE &ØD81,&8Ø
POKE &ØD82,Ø
-Le laser:
POKE &1Ø5B,&3E
POKE &1Ø5C,&8Ø
POKE &1Ø5D,Ø
-Le saut:
POKE &1Ø68,&3E
POKE &1Ø69,&8Ø
POKE &1Ø6A,Ø
-La clef:
POKE &ØF5E,&3E
POKE &ØF5F,&8Ø
POKE &ØF6Ø,Ø
-La carte magnétique:
POKE &ØD9E,&3E
POKE &ØD9F,&8Ø
POKE &ØDAØ,Ø

SALAMANDER

Pour avoir des vies infinies:
POKE &2F37,&29
(Marc MANUEL)

COMMODORE

FIST II

Quand vous entendez un Beep en jouant cela veut dire que vous vous trouvez sur la bonne piste pour trouvez le "War lord".

CHAMPIONSHIP WRESTLING

Pendant que vous combattez, poussez le joystick en avant et appuyer sur le bouton FEU aussi vite que possible. Votre niveau d'energie va monter et en plus votre adversaire sera battu.

NETHERWORLD

Pour avoir:
-Les vies infinies:
POKE 12116,44
-Energie infinie:
POKE 8138,Ø
-Temps infini:
POKE 7698,18

PREDATOR

Pour avoir:
-Les vies infinies:
POKE $1628,$A5
POKE $16ØB,$A5
-Les grenades infinies:
POKE $1Ø5D,$A5
-Le temps infini:
POKE $1CØA,$A5
Lancement:
SYS $6ØØ

THUNDERCATS

Pour avoir les vies infinies:
POKE 35Ø88,173
SYS 2Ø61

ROADBLASTER

Pour avoir les vies infinies:
POKE 29261,Ø
POKE 371ØØ,Ø

SPEED KING

Pour avoir l'invulnérabilité:
POKE 35863,234
POKE 35864,234
POKE 35865,234
SYS 34816

ROBOCOP

Suppression des ennemis dans le 1er tableau.
POKE 36785,234
SYS 23Ø4
(Pascal ROY)

STAR WARS

Pour les possesseurs de la version de Parker Brother, tapez pendant le jeu PARKER BROTHER en majuscules avec l'espace entre les deux mot, vous aurez une petite surprise.

ATARI

CARRIER COMMAND

Lorsque vous choisissez le scénario ACTION GAME, pour réussir à prendre THERMOPYLAE, il faut envoyer 2 WALRUS en direction de l'île comme appat pour les 2 avions ennemis et de prendre le contrôle d'un MANTA, de la charger de missiles, et de foncer sur le volcan. Quand vous serrez assez près de lui, tirez tout vos missiles sur lui puis retournez au plus vite vers le CARRIER. C'est du volcan que les avions sortent pour vous attaquer donc si vous le détruisez et que vous détruisez les avions rescapés, il vous suffira d'envahir l'île, de détruire les installations ennemies (QG, radars...) et de construire votre QG pour que l'île soit à vous !! (Christian PIERRE)

EDEN BLUES

Se mettre en vitalité Ø, sortir dans la cour. Le robot vous attaque mais comme vous avez Ø de vitalité, le programme vous attribue 25Ø points.
(Fabien D'ESQUERMES).

SKRULL

Pour avoir un pseudo "vies infinies", commencer, (lorsque vos points de vie deviennent très bas) en priant Dieu de vous redonner tous les points de vie. (Lim SABADA).

IRON TRACKERS

Avec un éditeur de secteur, rechercher sur la disquette A les octets ØC 2C ØØ FF ØØ Ø1 67 et les remplacer par : 19 7C ØØ FF ØØ Ø1 6Ø. Le jeu sera maintenant plus facile car certains obstacles comme les mains (1er parcours) n'auront plus d'effet sur le Quad. On aurait pu supprimer tous les obstacles; mais le jeu y perdrait le peu d'intérêt qu'il possède.
(Frédéric PAUCHET).

ROLLING THUNDER

Pour avoir les vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs 61 ØØ D2 8Ø 61 ØØ et remplacez par 4E 75 D2 8Ø 61 ØØ.(Yvan CARPENTIER)

SPACE HARRIER

Pour avoir les vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs 53 6C DF CE et remplacez par 6Ø Ø2 DF CE, puis cherchez 53 6C DF DØ et remplacez par 6Ø Ø2 DF DØ .
(Yvan CARPENTIER)

SUPERMAN

Superman est constitué de 7 niveaux. Allez dans le GEM, et la vous trouverez parmi d'autres fichiers, des fichiers programmes qui sont :
DEMON.PRG
FINAL.PRG
JLI.PRG
LEXCORP.PRG
PROTECT.PRG
ROBOT.PRG
TERROR.PRG
A chaque "Programmes" correspond un niveau du jeu. Par exemple, le premier niveau, c'est DEMON.PRG, le second c'est TERROR.PRG. Si vous renommez TERROR.PRG en DEMON.PRG, vous débuterez au second niveau (n'oubliez pas de changer DEMON.PRG, celui qui correspond au premier niveau, sinon vous aurez 2 DEMON.PRG.). Voilà, ainsi vous connaitrez les 7 niveaux de SUPERMAN. ex :

Demon.PRG	Glouglou.PRG
Terror.PRG	Demon.PRG
Jli.PRG	Terror.PRG
Pinal.PRG	Jli.PRG
Robot.PRG	Pinal.PRG
Protect.PRG	Robot.PRG
Lexcorp.PRG	Protect.PRG.

(Frédéric NATALI).

WRESTLING

Quand on est immobilisé a terre par l'adversaire, il faut mettre la manette du Joystick vers le haut et appuyer simultanément et rapidement sur fire, cela augmentent l'énergie rapidement avec cette technique on ne peut pas perdre.
(Stéphane OTHOMENE).

AMIGA

KICKSTART

Dans le kickstart, les ingénieurs de l'Amiga ont laissé des messages sympas. Tapez en basic sur une même ligne :

```
for i = 1664967Ø& to
        16649747&:print chr$
        (peek(i));:next i
```

(Mr PELE)

LE MANOIR DE MORTEVIELLE

Pour ouvir le passage secret dans la cave, il faut avoir la dague qui est en haut d'une armoire dans une valise. Aller dans la cave et au dessus du soleil (au milieu des 3 pillones) il y a un petit losange, faire regarder, prendre la dague en main et faire mettre.
(Olivier QUENAULT)

OBLITERATOR

Quand vous marchez dans l'entrée, gardez le bouton gauche de la souris enfoncé, tout en continuant de la bouger de haut en bas. En théorie Drack marchera à coté de vous durant le présent tableau. Ne pas lâcher le bouton de la souris jusqu'au tableau suivant.
(Christophe CARTHONNET)

ROCKET RANGER

Dès la découverte d'une base allemande (croix gammée sur la carte), organizer la résistance sur celle-ci afin que votre espion transfère du lunarium automatiquement vers votre dépot de fuel. (Christophe DEZAN)

SPECTRUM

GOONIES

Pour avoir les vies infinies:
POKE 32Ø78,Ø
POKE 334Ø9,Ø

ASTERIX

Pour avoir les vies infinies:
POKE 36723,Ø:POKE 36724,Ø
POKE 36725,Ø
POKE 36726,Ø

ACADEMY

Pour avoir:
-Les bombes:
POKE 47757,255
-Les missiles:
POKE 47754,255
-Les munitions:
POKE 47755,255

BOUNDER

Pour avoir:
-Les sauts infinis
POKE 35937,Ø
POKE 37847,Ø
-Les vie infinies:
POKE 3661Ø,Ø
POKE 36687,Ø

EXOLON

Pour avoir:
-Les tirs infinis:
POKE 33646,Ø
-Les grenades infinies:
POKE 37456,2Ø1
-Invulnérabilité totale:
POKE 4Ø115,2Ø1
-Vies infinies:
POKE 4Ø221,2Ø1

PC

LODE RUNNER

Pour avoir de 6 à 999 vies : commence la partie, appuie de suite sur ESC et presse sur la touche ? autant de fois que tu désires pour avoir des vies.
(BASSEREAU Patrick).

SEGA

BLACK BELT

Pour avoir des vies infinies appuyez sur 1, votre personnage apparait après il y a un écran noir appuyez vite sur reset sans lacher jusqu'à ce que le personnage apparaisse avec x aucun chiffre. Pour vaincre Rita se mettre devant le feu accroupi et sauter en avant dès qu'elle recule vous atterrissez devant elle et frappez la avec des coups de poings, baissez vous tout en la frappant, donnez des coups de pieds dans les jambes jusqu'à ce qu'elle n'aie presque plus de vie et achevez la avec un coup de poing quand elle fait sont grand saut.
(MARTEL Loïc).

MSX

GOODY

En se baissant dans le premier égout et en appuyant sur RETURN, on devient invincible et on passe à travers les murs. Seul le gorille peut vous tuer. Pour ouvrir la chambre forte il faut avoir ramassé les 13 petites "vites bleus" (appelez ça comme vous voulez) qui donne les 13 chiffres du code de la chambre forte. L'argent sert à acheter des objets dans le magasin (détonateur, clé, tournevis, pince, chalumeau...). (ANTONELLI Michaël).

ORIC

FRELON

(2ème BLOC)
DOKE #7385,#EAEA
DOKE #7387,#EAEA
POKE #7389,234
(Vies infinies).
(Georges TUPINIER).

THOMSON

PLANETE INCONNUE

Vies infinies
POKE &H8B79, nb de vies (jusqu'à 31)
EXEC &H8B4Ø
(FERRY Laurent).

Ooops

WANTED

Dans notre numéro 15 à la page 20 dans le truc Atari WANTED, nous avions tellement chanté, qu'on s'est emmêlé les pédales. Et donc, il ne faut pas tenir compte du mot remplacer de la douzième ligne, mais il vous faut mettre les lunettes correctrices de Joystick Hebdo et lire **'rechercher'** à la place. (à propos de correction, THE BOSS, nous en a passé une bonne, ainsi que CALAMITY GILLUS et ses TIAGS).

Eagles Nest

SPECTRUM

Pour avoir:
-Les vies infinies:
POKE 3581Ø,Ø
POKE 35811,Ø
POKE 35812,Ø
-L'energie infinie:
POKE 41136,Ø

AMSTRAD

Pour avoir:
-Les vies infinies
POKE &8AD,Ø
POKE &8AE,Ø
POKE &8AF,Ø
-Les ennemis immobiles:
POKE &8CE,Ø
POKE &8CF,Ø
POKE &8DØ,Ø
-Les munitions infinies:
POKE &A91,Ø
POKE &A92,Ø
POKE &A93,Ø

AMIGA

A taper en amiga basic :

```
DEFINT A-2
PRINT "METTEZ VOTRE COPIE DE SAUVEGARDE DANS LE LECTEUR" INPUT "(MAPS/MAPS2): ",FILE2$
FILE$="DFØ:"+FILE2$
OPEN "I",#1,FILE$
SOURCE$=INPUT$(4Ø96,#1)
CLOSE #1
FOR A=1 TO 4
READ ALT
READ NEU
FOR Z=1 TO LEN(SOURCE$)
IF MID$(SOURCE$,Z,1)=CHR$(ERZATS) THEN MID$(SOURCE$,Z,1)=CHR$(NEU)
ENDIF
NEXT Z
NEXT A
OPEN "O",#1,FILE$
PRINT #1,SOURCE$;
CLOSE #1
END
DATA Ø1H,72H,Ø2H,Ø3H,45H,36,Ø4H,36
```

AMSTRAD

```
1 REM Vies, munitions et clefs infinies
2 REM sur INTO THE EAGLE NEST version Disquette
1Ø B=Ø:FOR I=&BFØØ TO &BF4Ø:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
2Ø IF B=5926 THEN CALL &BFØØ ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATAS"
3Ø DATA 33,64,191,2Ø5,212,188,121,34,65,191,5Ø,67,191,33,Ø
4Ø DATA 1,3Ø,Ø,22,Ø,14,65,223,65,191,33,34,191,34,164,1,195
5Ø DATA Ø,1,62,195,5Ø,212,168,33,48,191,34,213,168,195,Ø,16Ø
6Ø DATA 33,Ø,Ø,34,24Ø,37,175,5Ø,144,1Ø,5Ø,162,25,195,Ø,1,132
```

ATARI

```
Rem Tout à l'infini pour INTO THE EAGLE'S NEST
Rem Taper ce listing en GFA Basic
Rem Attention! Ce programme écrit sur la disquette
Rem Faite une sauvegarde.
Bload "A:AUTO\EN.PRG",&H76FE4
Poke &H77342,&H73F4
Poke &H76FE8,&H41Ø
 For I%=&H773F4 To &H774ØA Step 2
  Read A$
  A=VAL("&H"+A$)
  Poke I%,A
 Next I%
Bsave "A:AUTO\EN.PRG",&H76FE4,&H48Ø
Data 4239,ØØØ7,14DF,4239,ØØØ7,32F3
Data 4239,ØØØ7,2AAB,4EF9,ØØØ7,ØØØØ
```

COMMODORE

```
1Ø REM Vies munitions et clefs infinies
15 REM  pour INTO THE EAGLE'S NEST
2Ø SYS 65371:FOR A=49152 TO 4925Ø
3Ø READ B:POKE A,B-5:NEXT
4Ø PRINT "Inserez l'original"
5Ø INPUT "et appuyez sur Return";A$
6Ø SYS 49162
7Ø DATA  145,11Ø,8,146,111,8,147,112,8
8Ø DATA 1Ø1,37,49,252,165,81,174,3Ø,167
9Ø DATA 197,37,5,197,37,113,25Ø,165,125
11Ø DATA 174,174,167,54,37,5,197,174,52
12Ø DATA 146,238,7,174,197,146,239,7,81
13Ø DATA 11Ø,8,174,5,146,14,75,146,97
14Ø DATA 75,146,236,85,146,135,86,146,181
15Ø DATA 1Ø4,146,224,9Ø,146,8,97,167,5
16Ø DATA 194,93,197,162,85,18,2Ø7,213,252
17Ø DATA 174,62,146,98,18,81,52,197,7Ø
18Ø DATA 83,73,94,37,76,87,78,75,84
```

SPECTRUM

```
1Ø REM Tout à l'infini pour INTO THE EAGLE'S NEST
3Ø FOR A=58833 TO 58845:READ B
4Ø POKE A,B:NEXT
5Ø FOR A=584Ø3 TO 59ØØØ
6Ø READ B:IF B=421 THEN GOTO 8Ø
7Ø NEXT A
8Ø RANDOMIZE USR 58368
9Ø DATA 25Ø,67,233,226,193,45
1ØØ DATA 8,226,122,5,246,29,119
11Ø DATA 55,36,148,55,64,153,55
12Ø DATA 185,165,55,15,161,2ØØ,5,133,421
```

TOUS

Tout d'abord, vous devez vous frayer un chemin à travers les lignes ennemies et atteindre le détonateur que vous devez déclancher en tirant dessus qu'une seule fois (car à proximité se trouve de la dynamite... alors gare à vous!!). Ensuite il vous faut trouver le laisser-passer de l'ascenseur qui vous permettra de gagner un autre étage où vous devrez déclancher un autre détonateur. Comme il y a 4 étages, il y en a donc 4 à déclancher.

Lorsque tous les détonateurs seront déclanchés, vous devrez retourner à l'endroit ou vous avez commencé la partie, au plus vite, car le compte à rebours de l'explosion du chateau a déjà commencé. Votre mission deviendra de plus en plus difficile si vous choisissez de délivrer un ou plusieurs prisonniers (tout simplement parce que vous devez à chaque fois ramener le prisonnier délivré au départ avec vous).

Voici quelques conseils qui vous seront utiles: Tirer deux fois sur 1 tonneau pour le faire disparaître. Les vases, peintures et colliers ne vous apportent que des points, ne vous attardez donc pas à tous les récolter. Surtout, il ne faut pas tirer à tort et à travers car les balles vont au-delà de ce que vous voyez et si par malheur elles venaient toucher de la dynamite vous seriez mort. (Mohamed CHANAOUI)

AMSTRAD

```
5 REM Tout à l'infini pour INTO THE EAGLE'S NEST
6 REM Version cassette de Christophe BIBOLLET
1Ø MODE 1:MEMORY 12345
2Ø LOAD " "
3Ø TOT=Ø
4Ø FOR N=&BEØØ TO &BE45
5Ø READ A$:A=VAL ("&"+A$)
6Ø POKE N,A: TOT=TOT+A
7Ø NEXT N
8Ø IF TOT<>6413 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATA":END
9Ø CALL &BEØØ
1ØØ DATA 26,4Ø,2E,CB,36,6A,2C,36
11Ø DATA 9A,24,2E,87,36,DD,2E,D4
12Ø DATA 36,99,2E,F2,36,8E,21,24
13Ø DATA BE,3E,C3,32,3Ø,ØØ,22,31
14Ø DATA ØØ,C3,12,4Ø,3E,C3,21,32
15Ø DATA BE,32,11,44,22,12,44,C3
16Ø DATA F5,41,6F,67,32,9Ø,ØA,32
17Ø DATA FØ,25,22,F1,25,C6,B7,32
18Ø DATA A2,19,C3,ØØ,Ø1,4A
```



JOYSTICK SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

Secours

Mission impossible.. ? Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro. Vous êtes victorieux? vous avez la solution aux problèmes ? écrivez nous votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux....

Stèf.

QUESTIONS

IMPOSSIBLE MISSION
Un lecteur Q.10589
Quel est le but du jeu?

CAPTAIN AMERICA
Thierry. Q.10597
quelqu'un pourrait-il m'aider dans ce jeu, je n'arrive qu'à la deuxième salle, et en plus je suis bloqué!

EMPIRE
Skwan. Q.10598
Comment peut-on construire dans un village, une écurie et une industrie car je n'arrive pas à augmenter les capacitées de productions. Quant à la défense des provinces, je n'arrive pas à augmenter les hommes, les chevaux, les armes, les catapultes et les châteaux. Les costauds qui s'y connaissent, ne me laissez pas tomber!

MEUTRE SUR L'ATLANTIQUE
Gregory. Q.10599
Quel est le prénom du successeur de St-Pierre? J'ai essayé "St-Lin" mais ça ne marche pas! (AMSTRAD)

TIGER ROAD
Jérome. Q.10600
Comment fait-on pour passer le septième niveau?

L'ILE
Un lecteur. Q.10601
Comment trouver le masque sacré?

WIZBALL
Christophe. Q.10602
Je voudrais savoir comment avoir l'arme ou la protection voulue. Aprés avoir récolté les bulles vertes et fait clignoter l'icone désiré, je n'arrive pas à l'avoir. Alors SVP, aidez-moi car je commence à m'ennuyer de ce jeux. Vite!!

COBRA PINBALL
Un lecteur. Q.10607
Quelqu'un peut il me dire comment jouer? Chaque fois que j'appuie sur espace, l'ordinateur se remet à zéro, et le jeu s'éteint!

ORPHEE
Sébastien. Q.10603
Help! Comment échanger les objets contre les clefs en rubis?

EXPLORA
Dominique. Q.10604
Comment trouver le temple sacré au Mexique?

EXPLORA
Un lecteur. Q.10605
Comment passer la deuxième salle de la pyramide en Egypte?

HEROES OF THE LANCE
Belkacem. Q.10606
Au début du niveau 3, il y a une araignée que je n'arrive pas à tuer. Par pitié, comment faut il faire?

SRAM
Alexandre. Q.10608
Comment arriver à prendre le nénuphar, où trouver une flèche pour le centaure, où doit-on la fabriquer. Y aurait-il par hasard, quelque chose comme un couteau dans le jeu pour découper le nénuphar et l'oreille du loup garou?

BIONIC COMMANDO
Mikagol. Q.10609
Je ne vais qu'au troisième stage, où faut-il aller pour passer ce niveau?

IT'S A KNOCKOUT
Un lecteur. Q.10610
Comment peut-on picorer les vers de terre avec les autruches, à la fin du jeu?

PLATOON
Un lecteur. Q.10616
J'ai un problème, je n'arrive pas à aller au pont. Pouvez-vous me donner une solution?

GONNIES
Un lecteur. Q.10611
Comment passer le 2ème tableau?

R-TYPE
Christophe. Q.10613
J'ai un grand problème, comment abattre les aliens de la fin du premier tableau? Après avoir détruit tout ces jeux, il se détache des tuyaux et s'avance vers moi... Où faut-il aller? que faut-il faire? Je désespére. Aidez-moi, avant que je mette le jeu à la poubelle.

HEROES OF THE LANCE
Jérôme. Q.10614
Je charge le jeu jusqu' au bout de la première face, je retourne la cassette, je rappuie sur "Play" mais la casette ne tourne plus. Comment faire pour lancer le jeu?

THE LAST NINJA II
Un lecteur. Q.10615
J'ai lu tous les Joystick Secours (Heureusement!!:NDLR) et aucun ne répond exactement à la question :Comment sortir du park (niveau 1)

L'ILE
Jean-Charles. Q.10617
Tout au début du jeu, chaque personnage (le passeur, le sorcier, le gardien) me demande chacun quelque chose, le problème est que je n'arrive pas a les satisfaire, je crois que la barque est le seul moyen de passer la rivière mais je ne sais pas comment faire. J'aimerais un maximum de renseignements.

LE PASSAGER DU TEMPS
Nicolas. Q.10618
Comment entrer dans le port Enalie, j'ai le pavillon, mais aprés?

VENOM STRIKES BACK
Un lecteur. Q.10619
Je voudrais savoir ce que l'on doit faire après la mer, il y a une sorte de fusée chercheuse. Pourriez-vous me dire comment faire?

LE PASSAGER DU TEMPS
Le vengeur. Q.10620
Dans le laboratoire, je fais tire manette, prends carte CPU et après je ne sais pas quoi faire! Help!

NINJA MISSION
Antoine. Q.10621
Quel est le but de ce jeu?

EXPLORA
Cédric. Q.10622
Une fois dans la pyramide, il y a dans une salle des serpents qui me sautent dessus, comment éviter celà? Comment puis-je trouver la carte perforée?

SKRULL
Cédric. Q.10623
Comment fait-on pour tuer le magicien qui nous lance des boules de feu? Quand je me trouve devant une grosse boule noire tenue par des cornes d'ivoire je ne sais pas où aller. Que dois-je faire sans risquer l'attaque des têtes rouges?

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD
Un lecteur. Q.10624
Où doit-on téléporter le Papayoco et comment doit-on faire pour connaitre les coordonnées de cette planète.

GHOSTS'N GOBLINS
Cyril. Q.10625
Comment faire au level 1 pour passer ou détruire le gros monstre devant la porte? Vite, venez à mon secours!

SABOTEUR
Un lecteur. Q.10626
Comment aller au level 2 après avoir pris la disquette et l'hélicoptère.

RAID OVER MOSCOU
Un lecteur. Q.10627
Comment peut-on décoller avec le vaisseau sur le premier écran, car je n'y arrive pas, merci.

GOONIES
Un lecteur. Q.10628
Comment sort-on du tableau N°4 avec les oiseaux et la grande tête de mort? Merci d'avance.

REPONSES

GAUNTLET
Un lecteur. R.10279
Pour les fadas du 2ème du nom, un lecteur dit qu'il y a 52 tableaux différents. Je signale (au fluor) que dans le numéro 3 de Joystick il y a un dossier de folie pour Gauntlet I & II.

L'HERITAGE
Un lecteur. R.10393
Pour sortir de l'immeuble, il suffit de descendre les escaliers jusqu'au rez de chaussée, arrivé là, appeler le taxi ou encore plus facile, ouvrez la porte "cycles" et prenez le vélo. Vous descendrez plus vite de l'immeuble si vous rencontrez une dame qui vous emmène directement à l'aéroport. Les codes de l'aéroport: NAAAHCOA ou OAAHGOB, Las Vegas: OLAAGAKA.

EXPLORA
Maxime. R.10451
Il faut monter l'escalier et prendre les bougies qui se trouvent sur le petit meuble à gauche de l'écran puis allumer à l'aide du briquet. De cette manière, on peut se déplacer sans problème.

ANTROPIE
Samuel. R.10454
Il faut aller chercher l'aréo qui se trouve dans le fond de la première grotte (c'est une hélice qui vole dans la pièce). Si tu veux comprendre ce que les objets disent, il te faut la technique (ordinateur). (!!??!?:NDLR)

WIZBALL
Nicolas. R.10462
Il faut tuer les objets et récoltés le plus de bulles vertes. Quand une case clignote en haut il faut mouliner avec ton manche a balai.

STREET FIGHTER
Joystick. R.10474
Encore des lecteurs qui ne lisent pas Joystick en entier, Grrr! Bon on passe l'éponge pour cette fois! En cherchant bien, tu trouveras ton bonheur dans le N°10.

ROLLING THUNDER
C.A. R.10476
Ne te casse pas la tête pour le 6ème niveau, il te suffit de presser sur I et tu changeras de tableau.

BRUCE LEE
Sylvain. R.10486
NON! On ne peut pas aller dans les montagnes. Alors, d'accord? Oui, c'est le décor!

SHORT CIRCUIT
Ludo. R.10489
Quand tu arrives près du plan-d'eau, tu te places à ras de la flotte et tu sautes sur le premier îlot, du premier au deuxième, pas de problème, tu renouvelles l'action et du 2ème au 3ème, tu te places à l'extrême gauche du petit îlot et tu sautes très facilement sur le troisième îlot et de celui-ci à l'autre bordure, tu fais exactement pareil et tu te retrouves sur l'autre bordure du plan d'eau.

ARKANOID
Sylvain. R.10494
Ca sent le réchauffé, mais enfin bon, il faut appuyer simultanément sur ZEDF et le bord de l'écran deviendra bleu. Appuyez ensuite sur Espace et jouez puis Appuyez sur "ESCape" pour changer de tableau.

PLATOON
Un lecteur. R.10510
Quand on est aux cabanes, il faut les fouiller afin de trouver une torche électrique et une carte pour aller dans les souterrains construits par les vites (pour aller dans les tunnels, il faut trouver une trappe).

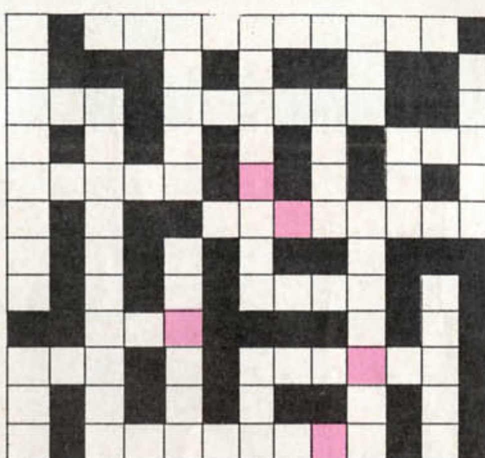
NEMESIS
Jérôme. R.10512
Il faut prendre le mode 2 joueurs et laisser le 1er joueur jouer avec le 2ème en dépassant les volcans et le vaisseau mère, si vous le détruisez et que vous passez après quand vous aurez perdu vos 3 vies, reprenez le mode 2 joueurs et rejouez avec le deuxième, vous recommencerez au début du 2ème level et refaite ceci jusqu'à la fin. Pour arriver à la fin du jeu, il m'a fallu 1H30 avec ce système, car il y a 10 niveaux.

PROHIBITION
Nicolas. R.10518
Quand tu rentres dans la première maison, tu as 2 secondes pour tuer l'homme qui s'y trouve, il faut canarder le brigand, mais très vite.

LE MANOIR DE MORTEVIELLE
Arnaud. R.10549
Dans la porte droite du petit meuble, situé à droite de la fenêtre il y a un parchemin, c'est le message de Julia. Attention au R pour la lecture.

LE PHARAON
Limons. R.10551
Pour se servir du minitel, il faut faire: branche minitel, allume minitel, tape 3615 et ensuite LORICIELS, éteins minitel, prends minitel, nord, dégoupille grenade, jette grenade, nord, donne minitel.

3) GAC - IMUR - MAI - MOI - MAS - CAT - CID - SOT -
4) WEGA - DRUM
5) OCEAN - ZOIDS- FLASH - YESAH
6) ULTIMA - MENACE - ARROWS -
8) BUGGY BOY - AMAUROTE - RAMPAGE - DENARIUS - GARFIELD
10) COSA NOSTRA - INFOGRAMES



LE NOUVEAU TUBE Bio Challenge en 45 tours



50 MAXI 45 T A GAGNER

Quand un passionné de synthétiseurs rencontre un passionné d'ordinateurs, il se produit un choc électronique d'une haute intensité générant à la fois des particules synthétiques à caractère musical et des molécules informatiques à base de langage. Ces corpuscules s'assemblent, s'organisent pour former un objet circulaire, parcheminé de microsillons et de couleur noire. Le nom qu'on lui donne est "DISQUE". Son titre "BIOCHALLENGE". Eh oui, après la disquette, voici le disque. Inspiré du jeu vidéo, c'est un mélange explosif de House et de Rap, avec une musique d'Antoine O'HEIX. Les paroles sont signées Antoine O'HEIX et Michael SPORTOUCH, responsable de DELPHINE SOFTWARE et superviseur du jeu BIO CHALLENGE. Ils chantent tous les deux et forment le groupe des CHALLENGERS.

Pour gagner, c'est très simple : après avoir replacé tous les mots de la liste, il suffit de remettre dans l'ordre les lettres qui se trouvent dans les cases rouges, et trouver le

"JEU MYSTERIEUX"

Envoyez votre réponse en découpant obligatoirement le bulletin ci-dessous à :
JOYSTICK JEUX - 177 rue Saint Honoré - 75001 PARIS
et les 50 gagnants tirés au sort recevront ce MAXI 45 T.
Cette semaine le JEU MYSTERIEUX a 5 lettres

JEU MYSTERIEUX DU 8 MARS

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Nom ____________________
Prénom ____________________
Adresse ____________________
CP ____________ Ville ____________
Age ____________ Ordinateur ____________

l'annonce

AMIGA

CONTACT

13 N°2001356
Nouvelle venue sur Amiga 500. Recherche personnes pouvant me fournir des logiciels pour débuter. Merci d'avance. Pour vos offres écrire à SOULET Cécile. Bat. D3 Vert Bocage 1. 13300 SALON DE PROVENCE.

44 N°2001386
Les Amigatistes de Nantes, diffusent des progs. du domaine publique. (Renseignement contre timbre à 2,20 F). Réponse assurée. Ecrire à ERWAN Morin. 4 Bis Rue de Feltre. 44000 NANTES. Tel.: 40.89.33.79.

80 N°2001355
Echange news pour Amiga contre drive externe ou disks. Vend Apple II + drive + jeux : 1600 F. Vend jeux pour Amiga. D.D. 28 Rue Allou. 80450 CAMON. Réponse assurée. (Débutants acceptés).

83 N°2001367
Amiga 500. Cherche contacts pour échange de jeux, docs. et bidouilles. Ecrire à DOUTRELIGNE Nathalie. La Tour Renarde. Avenue des Lauriers Roses. 83980 LE LAVANDOU. Réponse assurée.

AMSTRAD

ACHAT

25 N°2001387
Cherche lecteur 5"1/4 Compatible CPC 6128. Faire offre à DECQ Jacky. 2 Rue de la Chapelle. 25800 LE VALDAHON. Merci.

75 N°2001385
Urgent. Cherche moniteur couleur Amstrad : 500 F maximum. Demander M. BRUYANT. Tel.: 43.06.19.73. poste 11 942 (aux heures de bureau).

CONTACT

17 N°2001380
Cherche contact pour échanger news sur CPC 6128. Possède R-Type, Echelon, Dragon Ninja... Envoyez vos listes. (Pas sérieux s'abstenir). Contacter BOUCARD Philippe. Rue Charles de Gaulles. 17940 RIVEDOUX. Tel.: 46.09.85.67.

17 N°2001383
Cherche personne sympa voulant bien me prêter disk : Tiger Road sur CPC 6128. Contacter RUIZ Yannick. 12 Rue Jean XX. 17100 SAINTES. Tel.: 46.74.12.49. Merci d'avance. Salut!

35 N°2001358
Cherche contacts pour échange jeux sur 6128. (Possède nombreuses news car nombreux contacts). Envoyez liste. Réponses assurées. Contacter GAUCHER Christophe. 11 Square du Cormier. 35200 RENNES.

35 N°2001393
Un nouveau Fanzine est né : Am-Cool. Il comporte des astuces et listings inédits etc... Demander Dominique. Tel.: 99.49.54.52. ou Ludovic. Tel.: 99.49.54.52. (Il est gratuit). A bientôt!

59 N°2001373
Vend jeux K7/DK. (bas prix). Sérieux et rapidité assurés. Liste sur demande. Contacter HOCQUET Jean-François. 19 Allée Ambroise Paré. 59139 WATTIGNIES. Allez-y! Dépêchez-vous!!

62 N°2001406
6128. Avec nombreux jeux, utilitaires, éducatifs, classé(x), voir liste contre 1 timbre, (pas d'échange). Ecrire à SAINTY Willy. 18 Rue Auguste Biblocq. 62155 MERLIMONT.

67 N°2001354
Bidouillage Club! Propose de faire des échanges de bidouilles pour Amstrad 464, 664, 6128. Pour tous renseignements écrire à Bidouillages Club. 2 Rue de Bruxelles. 67000 STRASBOURG. (Joindre enveloppe timbrée pour réponse).

68 N°2001368
Echange jeux pour CPC 464. Possède news, Turbo Cup, Cybernoïd II. Envoyez vos listes à ANCEL Régis. 2 Cité Blech. 68160 STE MARIE AUX MINES.

89 N°2001364
Cherche correspondant, possèdant un Amstrad CPC 6128, échange trucs, astuces et jeux. Pour tous renseignements. Téléphoner à Arnaud. 15 Rue de Londres. 89000 AUXERRE. Tel.: 86.48.14.57.

89 N°2001370
Cherche correspondant ayant un CPC 6128, pour échange de jeux et trucs. Possède news. Pour tous renseignements contacter LANSIAUX Alain. 9 Allée de l'Agreau. 89000 AUXERRE. Tel.: 86.48.10.29.

ECHANGE

22 N°2001359
Echange news et oldies sur 6128. Possède nombreux jeux et utilitaires : (Discology 5.1, West Bank, Opération Wolf...). Ecrire à MICHEL François. 26 Avenue d'Avaugour. 22390 BOURBRIAC. Merci d'avance.

49 N°2001394
Echange news sur Amstrad. (sérieux et honnête). Je possède un Amstrad 6128. écrire à GAVARROC Laurent. 51 Rue de Nazareth. 49100 ANGERS.

80 N°2001323
Echange jeux sur Amiga 500. (Débutants acceptés). Echange news. Vend Apple II + drive + jeux : 1600 F ou échange contre périph. pour Amiga. Urgent. D.D. 28 Rue Allou. 80450 CAMON. Merci!

86 N°2001377
Echange plusieurs compilations (Konami Coll...) contre lecteur DD1 pour Amstrad K7. Contacter par téléphone Manuel. Tel.: 49.56.92.88. (après 19h).

91 N°2001374
Cherche contacts pour échanger softs sur 6128. Possède entre autre : Target Renegade, Pink Panther, Nebulus, etc... Envoyez vos listes à OLIVIER Nicolas. 404 Square J. Prévert. 91000 EVRY. (Réponse assurée) et sérieux.

VENTE

06 N°2001403
Vend CPC 6128 (état neuf) + Station Amstrad + nombreux jeux (Album UBI...) + revues + 2 manuels. Le tout : 5000 F (à débattre). Contacter MEDECIN Pascal. 2 Bld. Dubouchage. 06000 NICE. Tel.: 93.85.80.71.

44 N°2001381
Vend CPC 464 couleur (1 an) + nombreuses nouveautés + Joysticks + nombreuses revues : 2400 F. Vend cartouches Vectrex + console. Demander BLOT Jean-Claude. 12 Bld. des Anglais. 44000 NANTES. Tel.: 40.94.30.71. (après 19h30).

59 N°2001391
Géant! Le Pack comprenant les 3 premiers N°. de Micromag, le monde d'Amstrad sur 3". Des trucs & astuces, tests de softs et mat., des progs., des P.A grat., un crs. de basic, le podium... La compil. : 100 F. CARRE Stéphane. 12 R. Colmar. 59290 WASQUEHAL.

60 N°2001401
Vend 6128 + lecteur 5" + station télé + utilitaires + jeux + disco + solution + class. Weka + livres + revues. Le tout : 6190 F. (lect. + T.V. s/garantie). M. PIQUET. 154 Rue du Limon. 60170 RIBECOURT. Tel.: 44.76.91.39.

67 N°2001344
Vend Hacker + multiface 2 : 500 F, lecteur 5"1/4, fonctionne en drive A ou B, neuf avec cable : 1400 F. Demander DELUMEAU Eric. Tel.: 88.84.92.17. (après 19h).

75 N°2001288
Vend CPC 464 + lecteur de disk + livre + util. + 3 Joysticks + adapt. TV + radio + mon. coul. + clavier + nombreux jeux sur DK et K7. Valeur : 12500 F. Vendu : 5990 F. (Garantie). HAZAN Greg. 15 Rue Lakanal. 75 PARIS. Tel.: 45.31.25.94.

75 N°2001363
Vend CPC 6128 couleur (état neuf) + lecteur de cassettes + nombreux disks : (Arkanoïd II, Beyond the ice Palace...) + Joysticks + nombreuses revues. Prix : 3000 F. Demander BARTOUX Guillaume. 34 Rue Ramey. 75018 PARIS. Tel.: 42.51.07.26.

76 N°2001372
Vend jeux sur DK (jamais servi, neuf sous emballage). 3 nouveautés : Rambo III, Side Arms, Victory Road : 100 F. + nombreux manuels + doc., jeux et util. Contacter LETOURNEL Alexis. 17 Al. des Fleurs. 76240 LE MESNIL ESNARD. Tel.: 35.80.07.26.

78 N°2001353
Vend jeux pour CPC 6128. Cherche souris AMX et extention de mémoire. (pas trop cher). MENARD Cyrille. 9 Rue de la Source. 78570 CHANTELOUP.

78 N°2001357
Vend CPC 6128 mono : 2000 F. DMP 2000 : 1000 F. CPC 464 mono + DDI : 1400 F. Disks : 30 F. Adaptateur péritel : 200 F. Interface minitel : 200 F. Contacter CHEVILLOT Véronique. 1 Rue Edouard Branly. 78400 CHATOU. Tel.: 30.53.37.62.

91 N°2001351
Vend disks Amstrad 3" : 15 F l'un ou 250 F par 20. Pour 464 : synthe vocal SSA1 : 100 F. JACQUEMOIRE Mathias. 65 Rue Georges Sand. 91120 PALAISEAU. Tel.: (1).60.14.01.87. Urgent!

92 N°2001371
Vend clavier CPC 464 + adapt. péritel MP1 : 1000 F. + 2 Joys. + cable + 3 livres + nombreuses revues : 300 F. + K7 (nombreux progs. dont news : Afterburner, Savage, Operation Wolf, Titan, Barbarian, (Psy)...) : 900 F (t.b.e.). Alain. Tel.: 47.75.09.83.

ATARI

ACHAT

92 N°2001361
Achète 520 STF + moniteur couleur. Vend Amstrad CPC 6128 couleur (sous garantie) + nombreux disks + Joystick + doc. + imprimante. Prix : 3500 F. DUBOIS N. 6 Rue Herold. 92250 LA GARENNE COLOMBES. Tel.: 47.82.09.12. (Région Parisienne).

CONTACT

44 N°2001390
Vous débutez sur Atari ST. Et des problèmes se posent sur l'utilisation de la machine et de ses softs. Pour tous renseignements contacter "Scrolling & Training". 81 Rue des Coteaux. 44340 BOUGUENAIS. Tel.: 40.65.66.62.

ECHANGE

16 N°2001365
Salut! Je cherche des contacts sérieux pour échanger de nombreuses news : (R-Type, Circus Games, Batman). Envoyez vos listes à SIMON Olivier. 17 Rue de Montbron. 16000 ANGOULEME. Tel.: 45.92.04.80. (le soir).

VENTE

76 N°2001405
Vend Atari 130XE (Janvier 88). + moniteur monochrome + lecteur (K7) + Joystick + jeux. Prix : 2000 F. (Ou sans moniteur : 1500 F). (t.b.e.). LEGRIX Cyril. 3 Rue Paul Langevin. 76410 TOURVILLE LA RIVIERE. (Par Cléon). Tel.: 35.78.51.29.

77 N°2001303
Vend Atari 520 ST, double face, moniteur couleur + mousse + Joystick + nombreux jeux + utilitaire + Free Boote : 5000 F. LEDENT Patrick. 21 Bis Président Poincarré. 77220 TOURNAN EN BRIE. Tel.: 64.07.82.19. (après 20h).

82 N°2001360
Possède un Atari ST en jeux. Vend Double Dragon, Opération Wolf : 200 F. Vend aussi voiture télécommande + piles + chargeur. (28 km/h de pointe) : 500 F (à débattre). Merci. POUPEAU Bertrand. 11 Rue de Tourneuve. 82200 MOISSAC. Tel.: 63.04.38.29.

92 N°2001378
Vend pour Atari ST : Street Fighter, Opération Jupiter, Return to Jedi, Teenage Queen, Victory Road : 115 F l'un ou 500 F les 5. Contacter TRILLING Romain. 44 Avenue du Bois. 92430 MARNES LA COQUETTE. Tel.: 47.95.19.67.

COMMODORE

ACHAT

05 N°2001301
Cherche pour C64 tout pour utilitaire (CAO, DAO, TTX., fichier) + doc. possible d'échanger. Etudie toutes propositions. CUZIN Roland. Rue Peuzin. 05700 SERRES.

ECHANGE

67 N°2001376
Echange jeux sur C64 (DK). Echange sérieux et durable assuré. Possède news dont : Captain Blood, Barbarian II, Thunderblade, Opération Wolf. Envoyer liste à BRUNO Michel. 7 Rue des Remparts. 67480 FORT-LOUIS.

VENTE

91 N°2001309
Vend Commodore 64 + moniteur + lecteur disk 1541 + nombreux jeux et utilitaires + livres + cordons. Prix : 3500 F (à débattre). Contacter PUBELLIER Gilles. 103 Voie de Compiegne. 91390 MORSANG S/ ORGE. Tel.: 60.15.72.97. (après 19h).

91 N°2001379
Vend C128K + mon. couleur + nombreux jeux + 1 souris + 1 tapis (pour la souris) + revues + 2 btes. de rangt. + manuels + nombreux disks. Le tout : 5000 F (à débattre). Contacter MAZZON Jérôme. 121 Av. Linne. 91600 SAVIGNY S/ ORGE. Tel.: 69.96.07.45. Merci.

92 N°2001362
Vend C64 + 1541 + 1531 + Joystick + Geos. + jeux. Prix : 1800 F. Contacter LE GALLIC Vincent. 92160 ANTONY. Tel.: 46.60.79.94.

MSX

VENTE

19 N°2001375
Vend logiciels MSX (K7 et Cart.) : Nemesis, Q-Bert, River Raid, Nightshade et bien d'autres. Prix raisonnables. (Pas sérieux s'abstenir). Contacter LAGNOUX Olivier. Le Pourchet. 19000 TULLE. Merci et salut!!

72 N°2001402
Vend MSX (Canon V20). + drive + Joystick + disk + lecteur (K7) + revues et de nombreux livres. Le tout : 2200 F. Contacter BOUTTIER Marc. 15 Rue des Vignes. 72300 JUIGNE S/SARTHE. Tel.: 43.95.32.44.

COMPATIBLE PC

CONTACT

93 N°2001407
cherche contact pour échange de jeux sur PC/Compatible 5/4. Je possède jeux : Zombi, dossier KHA etc... Je m'appelle Nicolas SIEBERT. 36 Rue du Camp. 93230 ROMAINVILLE. Tel.: 48.44.76.23. Salut!

VENTE

31 N°2001339
Vend pour PC/Compatible 100%, carte Joystick + Joystick (t.b.e.). Prix : 500 F. Contactez-moi par téléphone. FERRO Eric. 19 Av. des Pyrénées. 31240 L'UNION. Tel.: 61.74.32.04.

77 N°2001369
Vend PC-XT 8088 à 8MHZ + écran couleur EGA (sous garantie) + 1 drive + 1 d. dur + sortie série + Joystick. Le tout : 9000 F. Contacter ARNAUD J.M. 4 Rue Jeanne d'Arc. 77500 CHELLES. Tel.: 60.08.01.23.

SPECTRUM

VENTE

38 N°2001306
Vend ZX Spectrum+2 (128K) + 1 manette + nombreux jeux : (Space Harrier, Out Run, Barbarian, Arkanoïd 1&2) + manuel. Prix : 2200 F (+ port). PASQUIER Frédéric. Passins. 38510 MORESTEL. Tel.: 74.80.11.69.

THOMSON

CONTACT

47 N°2001404
Echange nombreux logiciels pour Thomson TO8/TO9 et TO9+. Liste sur demande à CONSTANT Michel. 9 Rue des Jardins. 47300 VILLENEUVE S/LOT. Tel.: 53.70.48.32. (heures bureau).

AUTRES

ACHAT

58 N°2001340
Achète revues St Mag N°1 et 2. Achète tous N° de l'ordinateur individuel et d'hebdogiciel. Vend pour Atari : Top Gun, Xevious, Tai-Pan, Leader Board : 100 F. GILOT Laurent. 1 Rue Alix Marquet. 58700 PREMERY.

59 N°2001398
Achète livres "Maître du jeu" (Tome 2 & 3). (Neuf). Prix : 140 F les 2. MAISONNEUVE Sylvain. 17 Rue Simon Beauchamps. 59158 MORTAGNE. Tel.:27.26.83.40. (ap. 18h).

DIVERS

04 N°2001396
Vend Chaine Stéréo Hifi : (Itachi TRK-9011E). Lecteur K7 + honde radio dont FM : égaliseur graphique 5 bandes, deux enceintes détachable. Prix : 600 F. Pour tous renseignements contacter Sylvain. Tel.: 92.79.51.74.

69 N°2001395
Vend Chaine Hifi Philips (neuve), tourne disque 33/45 T. dble. K7 avec commande Hight Speed Dubbing, Tuner AM/MF Stéréo etc... Prix : 1600 F. Contacter ELBAZ Ludovic. 38 Rue Jean Marie Vianney. 69130 LYON. Tel.: 78.33.07.00.

75 N°2001397
Vend manette + cobra : 420 F. Vend vélo : vl. : 2100. Vd. : 1000 F. + jeux ST news + Chaine Hifi donc dble. K7 + Télé + Radio : vl. : 3500 F vd. : 1800. + Mini Chaine sauf Télé : 900 F. Contacter David. 100 Rue la chapelle. 75018 PARIS. Tel.: 42.39.31.21.

VENTE

06 N°2001389
Vend Exeltel + Modem + Basic + Exel mémoire + 2 cartouches et une cassette. Julien. Chemin du Damisier. 06160 JUAN LES PINS. Tel.: 93.61.17.31.

43 N°2001382
Vend Laser 500 couleur avec lecteur K7 (peu servi). Prix : 600 F + port compris. Contacter J.P. GLAISE. Rue Lafayette. 43230 PAULHAGUET.

57 N°2001352
Vend systèmes loto très performant. Pour renseignements gratuits et rapide, envoyer votre adresse + 3 timbres à SCHRAMM Patrick Joël. 11 Rue de Voelfing. 57550 FALCK.

57 N°2001392
Vend boite à rytmes Yamaha RX17. Pouvant reproduire une Cymbale Tamboure... Valeur : 3300. Vendu : 2500 F. (Pas utiliser). ROSSBACH Jean.François. 48 Rue de Balzac. 57600 FORBACH. Tel.: 87.87.58.45.

62 N°2001384
Vend TI-99-4A Texas + Magnéto. + quelques K7 et cartouches pour 800 F. Cherche contact MO5-MO6 K7, Atari 520 ST. (Surtout : truc et astuce). Tel.: 21.92.69.87. Salut!

65 N°2001366
Vend Console Sega (t.b.e.), (achetée en Février 88). + 2 Joysticks + Contrôle Stick + Out Run + Wonderboy + Choplifter. Le tout : 800 F. Contacter Jean-Jacques. 15 Rue Cherin. 65000 TARBES. Tel.: 62.37.91.88. (après 19h).

89 N°2001388
Vend K7 de musiques ou disques laser. Possède nombreux disques laser. Demander listes à PERACCA Xavier. Route de Chaumont. 89370 CHAMPIGNY S/YONNE. (Joindre 1 enveloppe timbrée).

COCHEZ LES RUBRIQUES CONCERNANT VOTRE ANNONCE:

STANDARD		RUBRIQUE:	TARIFS:
☐ AMSTRAD	☐ COMMODORE	☐ ACHAT	☐ 1 PARUTION 25F
☐ ATARI	☐ SPECTRUM	☐ VENTE	**Gratuit pour nos abonnés qui devront joindre à leur annonce leur dernière étiquette d'expédition.**
☐ AMIGA	☐ AUTRES	☐ CONTACT	

☐☐ **Votre département** (à remplir obligatoirement)

Rédigez en majuscules votre annonce en remplissant une lettre par case (la ponctuation compte pour une lettre). Laissez une case entre chaque mot. Vos annonces doivent nous parvenir le Vendredi qui précède la parution. Les annonces non publiées, paraîtront dans le numéro suivant. Le texte des P.A. paraissant dans deux numéros, ne pourra être modifié. Les parutions sont consécutives.

Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbres à:
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS

La rédaction se réserve le droit de refuser ou de modifier toute annonce non conforme à l'intéret de la publication

EN PLEIN DANS LE MILLE POUR AMSTRAD



TRANTOR™

TRANTOR, LE COMMANDO D'ELITE EST ENVOYE SUR ZYBOR POUR DESAMORCER UNE BOMBE NUCLEAIRE, SON ARME UN LANCE-FLAMME. UN DES PLUS GRANDS JEUX D'ARCADE SUR CPC, DEPUIS UN AN NO 1 AU HIT-PARADE DE AMSTRAD CENT POUR CENT.

MERCENARY™

UN DES MEILLEURS SIMULATEURS DE VOL JAMAIS REALISE SUR CPC AU CARREFOUR DE L'ARCADE ET DE L'AVENTURE. CE JEU EN 3-D A UN ENORME POTENTIEL A BORD DE VOTRE VAISSEAU INTERGALACTIQUE, LE MERCENAIRE QUE VOUS ETES, EXPLORE LA TURBULENTE PLANETE TARG.

XENO™

SPORT OFFICIEL DE LA FEDERATION TERRIENNE (NOUS SOMMES EN 2386), LE XENO N'EST PRATIQUE QUE PAR DES ATHLETES PRO SUPER-ENTRAINES DIRIGEANT UNE MOTO SUR GLACE FUTURISTE, VOUS DEVEZ POUSSER UN PALET DANS LE BUT ADVERSE. VOUS POUVEZ JOUER CONTRE L'ORDINATEUR OU BIEN A 2. UN SPORT PASSIONNANT SUR MICRO.

ARMAGEDDON MAN™

VOUS ETES EN 2032; 16 PUISSANCES NUCLEAIRES ONT DEVELOPPE DES ARSENAUX CAPABLES DE DECLENCHER LA FIN DU MONDE L'ARNAGEDDON. VOTRE TACHE EST DE MAINTENIR L'EQUILIBRE MONDIAL PAR LA DIPLOMATIE ET LE CAS ECHEANT, DE CONTRER LES ATTAQUES EN ACTIVANT LES SYSTEMS DE PROTECTION. TOUT AUTANT UN JEU DE STRATEGIE Q'UN JEU D'ARCADE.

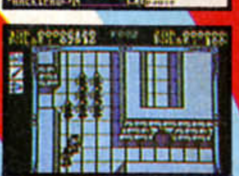
10TH FRAME™

DE LOIN LA MEILLEURE SIMULATION DE BOWLING JAMAIS REALISEE SUR CPC SUR UNE PISTE VIE EN PERSPECTIVE, VOUS POUVEZ ABATTRE VOS QUILLES EN AYANT LA POSSIBILITE DE DOSER PUISSANCE, VITESSE, DIRECTION ET EFFETS DE LA BOULE.



CHOLO™

LES DERNIERS SURVIVANTS DE LA RACE HUMAINE SONT REFUGIES DANS UN BUNKER ANTI-ATOMIQUE DE LA VILLE DE CHOLO. UN ROBOT QUE VOUS PILOTEZ, EST ENVOYE EN MISSION D'EXPLORATION A L'EXTERIEUR. SA MISSION SAVOIR SI VOUS POURREZ ENFIN SORTIR ET COMMENCER UNE ERE NOUVELLE. UN TRES GRAND JEU D'ACTION.



SHACKLED™

DE L'ARCADE PURE ET DURE, DEVELOPPEE PAR LES AUTEURS DE 'GAUNTLET' LES MULTIPLES LABYRINTHES DE SHACKLED SONT CEUX D'UNE PRISON DE MOYEN-AGE. VOUS DEVEZ LIBERER TOUS LES PRISONNIERS MAIS LES GARDES ET LES PIEGES DES DONJONS S'OPPOSENT A VOUS.



HARDBALL™

LA MEILLEURE SIMULATION DE BASEBALL JAMAIS REALISEE SUR CPC CETTE ADAPTATION DU SPORT LE PLUS PRATIQUE AUX USA AM ARQUE, PAR SON REALISME ET SA QUALITE. UNE EVOLUTION DECISIVE DANS LE DOMAINE DES JEUX DE SPORT.



LEVIATHAN™

UN GRAND SHOOT 'EM UP, DEVENU UN DES CLASSIQUES DE CPC. LEVIATHAN EST UN VAISSEAU SPATIAL DE COMBAT. TIREZ SUR LES VAISSEAUX ENNEMIS, RECUPEREZ DU CARBURANT ET DES ARMES SUPPLEMENTAIRES EN SURVOLANT UNE PLANETE FANTASTIQUE.





BOBSLEIGH™

LE BOBSLEIGH EST UN SPORT GRISANT: VITESSE, PRECISION, PRISE DE RISQUE, PEUR DE VIDE SONT LES SENSATIONS QUE RESSENTENT LES CHAPIONS DE CE SPORT ILS (L'EQUIPE D'ANGLETERRE) NOUS ONT AIDE A RENDRE LE JEU TRES PROCHE DE LA REALITE.

Photos d'ecran a partir de formats d'ecran varies

10 SUR 10 — DIX SUR DIX

ENGLISH SOFTWARE · MARTECH · GRANDSLAM · ACCOLADE · DIGITAL INTEGRATION · ACCESS · FIREBIRD · DATA EAST · GO! · NOVAGEN

QUAND 10 GRANDS EDITEURS REUNISSENT 10 DE LEURS MEILLEURS JEUX SUR AMSTRAD!



WORLD BEATERS

U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P.3 Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse.